
Chroniques Sanglantes
BLOODLUST
Par CROC &
Ze Stroz Dream Team



Sommaire

Crédits

Écrit et réalisé par Jeff, 7.7, Bouly™, G.E. Ranne et Croc.

Logo par Marc Dufosset.

Couverture par Didier Graffet.

Dessins intérieurs par Didier Graffet, Major Schmunck, Florent Sacré, Stéphane Blouquin et Varanda.

Plans par Philippe Masson.

Corrigé par Guillaume Delafosse, Sabine Wong et Bouly™.

Sables Mouvants



Les personnages voyagent vers Durville lorsqu'ils sont surpris par une tempête de sable. Cherchant un refuge, ils découvrent un homme mourant. A l'agonie, ce dernier leur confie le but de sa dernière mission : récupérer le plus précieux trésor des Batranobans, qui se trouve dans un palais perdu au beau milieu du désert de Hâas. Ils finissent par arriver dans une oasis, où se cache un somptueux palais. Mais ils ne sont pas seuls : il y a déjà un propriétaire dans les murs et, le comble, il accueille une dizaine d'invités venus des quatre coins de Tanæphis. Une odeur de complot règne dans les lieux, chacun espionnant l'autre. En fait, ils recherchent tous le " trésor ", qui s'avère être un des plants de base pour créer des épices. Si ce plant venait à tomber dans de mauvaises mains, la face de Tanæphis s'en trouverait changée. Mais peut-être que tout cela n'est qu'un leurre, un piège ? Aux personnages de savoir ce qui se trame et de faire pencher la balance pour le camp qui leur semble le plus " séduisant ", le plus " juste " ou le plus " juteux ".

Avis au meneur de jeu

Attention, ce scénario est très particulier et se déroule en deux temps. La première partie (jusqu'à " A qui se fier de nos jours, ma bonne dame ? ") mêle enquête et diplomatie. La seconde partie, telle qu'elle vous est décrite, est basée sur le postulat que les joueurs n'interviennent pas et ne prennent position pour aucun des PNJs. Ce qui a peu de chance d'arriver (quoique !). Le déroulement n'est alors que purement indicatif et non impératif. Vos joueurs risquent évidemment de chambouler totalement le cours de ce scénario, n'assistant pas à un fait important, sauvant la vie d'un PNJ ou tuant un autre qui aurait dû vivre. Le meneur de jeu devra alors improviser, pour recoller au déroulement fixé, en se référant aux buts et aux réactions des PNJs. Si vous avez des joueurs décidément trop créatifs (qui s'en plaint ?), le chapitre intitulé " Gérer la situation " vous donnera des pistes pour éviter les dérapages.

Pique-nique dans le désert
Qui veut un sandwich au sable ?

L'aventure se déroule juste après la campagne " Éclat de lune ", en 1036, et n'y fait pas référence. A cette époque, le petit Bert III commence juste à s'affirmer sur la scène politique et n'a pas encore proposé " la trêve de l'enfant ". La guerre entre Derigions et Vorozions continue de faire rage, s'enlisant chaque jour un peu plus. A ce point du conflit, aucune issue ne se dessine à court comme à long terme. Ballottés par les batailles, les personnages atterrissent à Pôle, où ils rencontrent un officier recruteur travaillant pour le compte d'une grande famille batranoban. Celui-ci leur offre un emploi reposant et financièrement intéressant : la surveillance d'un vaste complexe de traitement d'épice construit au sud de la chaîne du sel, cette zone montagneuse étant le terrain de jeu favori de petites bandes de brigands. Le job des personnages consiste à protéger le complexe de ces empêcheurs de raffiner l'épice en rond. Cette mission leur rapporterait 2000 Thams par semaine (soleil, loukoums, harem et hammam compris). Une aubaine, surtout qu'en ce moment ils ne sont pas très en fonds. Vacances, j'oublie tout et zou ! Direction le territoire batranoban ! Le voyage se déroule sans fait notable, à moins que le meneur de jeu taquin que vous êtes ne leur réserve de petites surprises, de type monstres errants régionaux (Sekeker, Deinonychus...).

Alors qu'ils pénètrent dans le désert de Hâas, les personnages sont surpris par une tempête de sable... Oui, une bête tempête de sable qui va en s'amplifiant. Au premier abord, ça paraît d'une banalité affligeante. Sauf lorsqu'on est une arme-dieu et qu'on réalise que le sable, comme l'eau, engloutit tout sur son passage... sans laisser de trace. La tempête atteint son paroxysme et la panique gagne le convoi : les armes obligent les porteurs à rester debout sous les rafales de sable et à forcer leurs coursiers à galoper, ce à quoi ils ne se prêtent qu'avec force cabrioles. Si les porteurs ratent leurs jets d'Équitation, ils se retrouvent le cul dans le sable et s'enfoncent à vue d'oeil. La monture, désormais sans cavalier, filera se perdre dans le désert. Les porteurs au sol seront absorbés par le sable en 5 minutes. Pour survivre, il est nécessaire qu'on les secoure, en les faisant remonter sur un cheval, ou qu'ils réussissent 3 jets d'Acrobatie consécutifs. Une fois l'oeil du cyclone passé sur le groupe, les personnages sont hors de danger. Dans la tourmente, nos héros ont perdu leurs vivres, leurs réserves d'eau et leur chemin. Fatigués, assoiffés et errant dans le désert en quête d'une piste qui les ramènerait à la civilisation, ils aperçoivent le corps d'une autre victime de la tempête. Aux trois-quarts recouverte par le sable, elle gémit en bas d'une dune.

Arrgh ! Les révélations d'un mourant

Ce petit homme, qui agonise devant les personnages, n'a rien d'un aventurier. Il fait plutôt penser à un fonctionnaire sorti tout droit du quartier de la pieuvre agonisante.

Le visage couvert de croûtes dues à la brûlure meurtrière du soleil, il semble avoir perdu la vue et surtout la raison. Dès que les personnages le toucheront ou lui parleront, il se mettra à délirer :

" Plus au sud... C'est au sud ! Mon cheval, rattrapez mon cheval ! Salaud, ordure ! Ils veulent le trésor des Batranobans ! Il faut l'empêcher... Mais pourquoi moi ? Le palais... L'oasis... Atteindre le palais ! Il l'a... C'est sûr... L'argent, j'en ai besoin ! Pas l'argent... Assassins, ce sont tous des assassins. A moi... Je dois l'avoir... Il nous revient ".

Puis l'homme aura un sursaut de lucidité, essayant d'agripper la personne la plus proche. La regardant droit dans les yeux, il lui hurlera " Trouvez le trésor... Je vous en supplie, allez au palais dans le désert... Au sud, à quelques polacs d'ici... L'oasis... ". Un dernier hoquet d'agonie lui ôtera sa dernière parcelle de vie. Le petit homme n'est plus. Voilà qui devrait laisser les personnages perplexes.

En examinant le corps du défunt, ils s'apercevront que le désert n'est pas le seul responsable de sa mort : une longue plaie sanglante lui parcourt le dos de bas en haut. Dans cet état, il n'a pas dû parcourir beaucoup de chemin et était certainement là avant la tempête. Dans les poches du cadavre, ils trouveront une carte de la région mentionnant la présence d'une oasis et d'un palais au sud. Au dos de cette carte, une inscription en batrahaban (l'ancien langage batranoban). Si un des porteurs est Batranoban et sait lire, il peut tenter un jet sous sa compétence divisée par 5. De même, si une des armes-dieux dispose du pouvoir " Lire/écrire le Batranoban ", le porteur peut tenter un jet de compétence divisée par 2 (c'est un pouvoir... pratique la magie, non ?).

Une lecture réussie du message permettra de décrypter la phrase sibylline suivante :
" Aux origines des origines, la source de la conscience et le puits des émotions, la fontaine de la puissance et la jarre de la déchéance. "

De quoi se frotter le crâne pendant des lunes, hein ? Allez, avouez que cela vous démange d'en savoir plus. C'est pas loin, juste à quelques polacs au sud. Ca coûte rien d'y faire un tour. D'autant qu'il y a une oasis et que vous n'avez plus d'eau. Roule ma poule, fais chauffer le palmier et direction le sud.

Flash Back

ou ce bon docteur Menhele

Ce petit aparté fait référence à des faits anciens qu'il est indispensable de connaître pour bien comprendre les tenants et les aboutissants de cette histoire. Vous en trouverez tous les détails dans le chapitre intitulé " Épices, Magie et Tempêtes " de l'excellente extension " Contes et Légendes " (en vente chez tous les bons marchands de jeux de rôles de France et de Navarre. 144 F. Pas cher !).

Dans les années 800 avant Néinnes, Yassin Menhele, savant batrahaban de son état, décide de mener des études poussées sur l'épice. Las d'attendre les éventuelles tempêtes d'épices pour récupérer de quoi se cramer les neurones, le bon docteur Menhele recherche le moyen de les planter afin d'en faire la récolte de manière industrielle, voire de créer une multitude de plants différents aux effets plus surprenants que ceux qu'on trouve dans les manuels de chimie amusante. Il comprend bien la corrélation entre les poches de magie du désert et les mutations des plantes qui poussent dans ces lieux, créant des épices. Malheureusement, ces plantes " mutantes " étaient stériles. Too bad !

Qu'à cela ne tienne, le savant enturbanné va chez les Gadhars, grands manipulateurs de fluide devant les Pères, pour y chercher un spécialiste. Ils le recrutent dans la tribu de l'Eau-Claire et ils repartent dans le désert. Après une longue cérémonie dansante, à faire pâlir d'angoisse

le Maurice Béjart le plus patient, le vieux sorcier gadhar transforme une poignée d'épices stériles en plants potentiellement fertiles. J'ai bien dit potentiellement, puisqu'il faudra ensuite l'intervention involontaire d'une abeille (attention, détail important pour la fin de ce scénario) pour créer le plant d'épice à repiquer chez soi, pour une production de masse. Inch'Allah, les Batrahabans venaient de mettre la main sur leur plus précieux trésor. Ce premier plant servit de base à de nombreuses épices, dont la célèbre " Rosée des Sables ". Le reste n'est plus qu'une question de jardinage.

En récompense, la famille Menhele bénéficie d'un siège permanent au Conseil des Maîtres Épiciers et la garde du secret de l'origine des épices. A travers les âges, la famille Menhele a aussi secrètement assuré la garde d'une partie des plants originels, surnommés " Le trésor de Menhele ". Ces plants sont purs, mais nécessitent l'intervention d'une abeille pour être fertilisés (ce que tout le monde ignore). Ainsi, s'il devait arriver malheur à toutes les récoltes d'épices en même temps, la famille Menhele pourrait toujours utiliser ces plants et les fertiliser pour éviter la ruine de la nation batranoban. Plus résistantes que les autres épices, on peut même penser qu'elles pousseraient n'importe où...

Mieux vaut prévenir que guérir

OK, il est temps de lever un coin du voile sur l'attrape-nigaud dans lequel nos joyeux arpenteurs de dunes vont aller se fourrer. Là encore, un point d'histoire s'impose. Le Conseil des Maîtres Épiciers est désormais sous la férule d'Omar Khalir depuis 1033. Ce dernier désire une bonne fois pour toute que les armes-dieux et leurs caprices cessent de semer le chaos sur le territoire batranoban, pour rendre sa grandeur à ce dernier. Or depuis quelque temps, les caches où sont conservés les plants du " trésor de Menhele " font l'objet de vols. Khalir se rend bien compte que cette situation représente une menace réelle pour son peuple : en disposant de la totalité de ses plants, on peut mettre la sécurité de toutes les récoltes actuelles d'épices en péril. Si elles étaient détruites, il n'y aurait alors plus d'espoir de pouvoir en replanter de nouvelles. Par ailleurs, ces plants peuvent très bien servir à créer d'autres champs d'épices en territoire vorozion, derigion ou même gadhar. Il suffit de trouver un endroit riche en fluide. Les Batranobans perdraient alors leur monopole, ce qui serait également désastreux. Mais qui a pu voler ces plants et qui peut bien avoir de tels désirs ? Le choix est large : des sociétés secrètes d'armes-dieux, des nations, des guildes concurrentes... Alors, de qui se méfier et où porter sa riposte ?

Khalir a donc décidé de prendre le polac par les cornes et d'attirer un maximum de ces ennemis potentiels dans le même lieu pour connaître les intentions de chacun. Pour les attirer, il a fait courir le bruit qu'un de ces plants d'épice originels avait été volé par Hacham Kalhari (il a d'ailleurs organisé un faux vol pour rendre la chose plus crédible) et que celui-ci était prêt à le vendre au plus offrant. Par un subtil réseau d'espions, Khalir a fait parvenir la nouvelle à ceux qui sont susceptibles d'être intéressés.

Hacham Kalhari est un vieil ami d'Omar Khalir. Habitant dans le désert, il est inconnu et ne risque pas d'éveiller la méfiance. Il pourra ainsi cuisiner les personnes qui se présentent chez lui pour acquérir le plant. De plus, pour marquer le coup et donner une leçon à tout ce beau monde, Khalir va conclure ce charmant huis clos par une attaque massive de gardiens de la route. Par cette boucherie, il espère que ses ennemis vont comprendre qu'il ne faut plus empiéter sur ses plates-bandes !

C'est un palais bleu accroché à la dune...

... Ceux qui vivent là ont perdu la tête !

Après quatre heures de marche dans le désert, les personnages débouchent dans une minuscule palmeraie, abritant une oasis et un magnifique palais. Cette bâtisse, d'un splendide bleu turquoise, tranche avec le blanc du sable. Vaste, elle compte quatre ailes, donnant sur un grand patio. Ce dernier, au centre de l'édifice, contient un kiosque à musique, de grands bacs de fleurs exotiques, des fontaines avec des bassins, des tonnelles... Un petit paradis au milieu de l'enfer ardent. Dans la palmeraie, une vingtaine d'esclaves travaillent avec lenteur. Ils ne jetteront même pas un regard aux personnages, feignant de les ignorer. Sous le porche du palais, un gros Batranoban, couvert de soies chamarrées, de perles et de bijoux, attend patiemment le petit groupe à l'ombre d'un parasol tenu par un gigantesque guerrier à la face voilée par un turban d'où émerge un regard bleu acier déterminé. Lorsqu'ils seront à portée de voix, le Batranoban bedonnant leur criera joyeusement :

" Bienvenue chez Hacham Kalhari, modeste propriétaire de cette humble palmeraie. Vous êtes ici chez vous, mes amis ". Puis, se retournant vers le géant : " Sokal, apporte-nous des rafraîchissements et avertis nos invités que de nouveaux visages viennent illuminer ma demeure. Allons nous reposer sous la tonnelle, il doit y faire frais maintenant ". Joignant le geste à la parole, Hacham précède les personnages

et s'engage dans les couloirs du palais, aussi somptueusement aménagé qu'il pouvait le laisser présager. Hacham ne semble nullement étonné par la présence des personnages, comme s'il les attendait. Il posera mille questions aux porteurs, aussi anodines qu'inquisitrices :

Qui sont-ils ? Quelle est la dernière mode vestimentaire à Pôle ? Le cours des épices a-t-il augmenté ? Quel chemin ont-il pris pour arriver jusqu'ici ? Ont-ils rencontré le jeune empereur Bert ? Où en est la guerre entre Derigions et Vorozions ? Connaissent-ils son cousin Boukari Kalhari, marchand dans le quartier de la petite Durville ? Ne trouvent-ils pas que la qualité des esclaves baisse d'année en année ? Ont-ils rencontré d'autres voyageurs dans le désert ? Ont-ils essuyé une tempête de sable ? Ont-ils entendu les derniers ragots concernant le Conseil des Maîtres Épiciers ? Connaissent-ils les dernières formalités administratives à accomplir pour établir un comptoir de vente d'éventails tressés à Pôle ?

En fait, Hacham Kalhari teste les personnages pour déterminer qui ils sont vraiment et ce qui les amène ici. Il a des doutes, car il attend encore un invité (l'homme qui est mort dans le désert). Hacham cherche une preuve qui lui permettrait de savoir si les personnages sont ceux qu'il attend ou non. Si ceux-ci racontent qu'ils ont découvert l'homme dans le désert ou s'ils essayent de se faire passer pour lui (en tenant le rôle d'un fonctionnaire du quartier de la pieuvre agonisante et en répondant aux questions précises sur Pôle et son administration) ou bien encore en parlant du message inscrit derrière la carte, il sera sûr que les personnages sont des acheteurs.

Pour l'heure, Hacham et les personnages débarquent sous la tonnelle, dans le patio, où une dizaine d'individus se regardent en chiens de faïence, affalés sur de voluptueux coussins.

Introducing

Hacham présentera chacun de ses hôtes par son nom et la couverture sous laquelle il s'est introduit dans cet endroit. Puis des serviteurs distribueront des rafraîchissements, facilitant la conversation entre les différentes personnes présentes sous la tonnelle. C'est l'occasion pour les joueurs d'essayer d'en apprendre davantage sur ce qui se passe entre les murs azurés de ce palais.

Hacham Kalhari, le maître des lieux

Hacham Kalhari est petit, gras et malgré sa relative jeunesse, on ne parvient pas à lui donner d'âge. Affable et drôle, poli sans mettre mal à l'aise, toujours enjoué, il charme ses interlocuteurs par sa sociabilité et leur inspire le respect par son charisme. Prévenant, il comble tous les désirs de ses invités. Bref, il met rapidement en confiance les personnes qui le rencontrent. Il ne faut pourtant pas s'y fier. Hacham est un habile diplomate, ménageant la chèvre et le chou pour obtenir ce qu'il désire. C'est pour cette raison que son ami, Omar Khalir, l'a choisi pour cette délicate mission. Hacham est le seul qui connaît la nature des événements qui vont se dérouler dans le palais. Il sait qu'il a moins de deux jours pour tout découvrir des buts de ses hôtes avant l'arrivée des gardiens de la route de Khalir. Omniprésent, il papillonnera de l'un à l'autre en l'assurant de son soutien pour mieux l'embobiner et lui soutirer un maximum d'informations. D'un sang-froid exemplaire, il ne trahira jamais son ami Khalir même sous la menace. Le seul moyen d'avoir des renseignements de sa part consiste à le prendre à son propre jeu... Ce qui n'est pas une mince affaire.

But : découvrir le plus d'informations sur les motivations des différents participants à la réunion et démasquer le voleur du " Trésor de Menhele ".

Réactions vis-à-vis des personnages : Hacham peut mettre les personnages dans la confidence sur le véritable but de cette assemblée, s'il est convaincu de la pureté de leurs intentions et s'il est sûr qu'il peut les utiliser pour avoir des informations sur les autres invités. Il peut même proposer de les payer (1000 Thams). Sinon, il les embobinera et les traitera comme les autres PNJs.

Équipement : poignard.

FO	EN	AG	RA	PE	VO
10	9	12	13	10	18

Attaque brutale	5%
Attaque normale	20%
Attaque rapide	70%
Esquive	25%
Feinte	15%
Parade	20%
Tir	10%

Acrobatie	10%
Artisanat	60%
Astronomie	35%
Commandement	40%
Connaissance	50%
Course	5%
Discrétion	50%
Équitation	15%
Lire/écrire	60%
Marchandage	70%
Médecine	20%
Repérage	30%
Séduction	60%
Stratégie	15%
Tactique	15%

Palmeraie

Oasis

Salle de garde

Appartements d'Hacham

Dortoir des serviteurs

Dortoir des serviteurs

1

2

4

Salle de réception

Chambre de Tatiana

Chambre de Maurice

3

Bureau d'Hacham

Chambre de Jarius

Chambre de Souffi

Cuisine

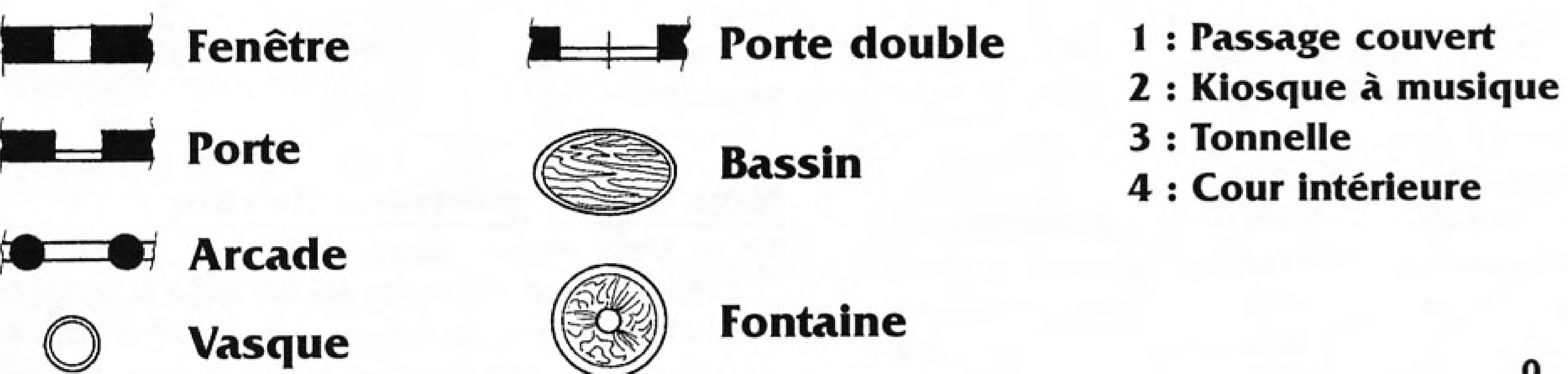
Salle à manger

Chambre de Belila

Chambre de Duncan

Chambre des PJs

Chambre des PJs



Points de vie	18
Prestige	20
Protection	0

Désirs

Prestige	8
Réputation	4
Richesse	7
Sexe	5
Violence	4

Sokal, Alweg indispensable

Sokal est un grand métis, fils d'une mère batranoban et d'un père vorozion dont il garde une paire d'yeux bleu clair. Sokal a longtemps vécu dans la honte et la misère crasse, se cachant pour échapper à l'esclavage. Il ne doit d'ailleurs sa survie qu'à sa force et sa résistance physique. Puis il a rencontré Shadow, l'épée qui lui a permis de changer de statut. De paria pourchassé, il est devenu le mercenaire le plus craint de Sharcot. Depuis, il arbore avec fierté et arrogance son regard translucide de bâtard : une bravade à tous les Batranobans " purs " qui lui ont craché dessus par le passé et qui le fuient aujourd'hui. Polyvalent, il est aussi bien assassin que garde du corps. Son efficacité et sa loyauté envers ses employeurs ont fait son succès. Pour toutes ses qualités, Hacham en a fait son bras droit armé pour cette tâche difficile, que Sokal compte bien mener à terme avec panache. Essayer d'obtenir des informations de la part de Sokal est impossible... C'est comme se heurter à un mur en granite. Il ne répond aux questions que par des " Oui " ou " Non " polaires et fait facilement démonstration de sa force pour clore un débat ou une situation qui lui déplaît. Bête de combat, il ne refuse aucun défi.

But : protéger Hacham Kalhari et " Le trésor de Menhele ".

Réactions vis-à-vis des personnages : totalement neutre tant que ceux-ci n'interfèrent pas avec sa mission, mais il n'hésitera pas à les " éliminer " s'il les juge dangereux. Loyal envers Hacham, il ne le trahira jamais.

Équipement : cotte de mailles et épée longue (arme-dieu).

FO	EN	AG	RA	PE	VO
18	18	16	15/19	12	11

Attaque brutale	65%
Attaque normale	60%
Attaque rapide	15%/115%
Esquive	30%
Feinte	10%
Parade	50%/150%
Tir	10%
Acrobatie	45%
Commandement	15%
Course	50%
Discrétion	80%
Équitation	30%
Marchandage	10%
Médecine	20%
Repérage	80%/180%
Tactique	30%

Points de vie	36
Prestige	40
Protection	23

Shadow

Option	AR/PR
Toucher	115%/150%
Initiative	24/19
Dommages	K

Shadow

Prestige : 22.
Type : épée longue (AN+10%).
Coût : 225.
Shadow est une arme sans réelle personnalité. Elle suit son porteur et pèse rarement ses décisions. Elle n'est pas pour autant malléable et ne se laisse pas influencer avec facilité. Son truc, c'est le travail bien fait. Elle va jusqu'au bout des missions fixées. Peu bavarde, elle ennuie très vite ses consoeurs.

Pouvoirs	**Type**	**N°**	**Coût**
Attaque rapide critique	Pr.	43	20
Attaque rapide incontrôlée	Pr.	27	50
Attaque rapide multiple	Pr.	56	35
Aura d'invulnérabilité	Ex.	15	30
Dommages supplémentaires	Pr.	19	30
Parade incontrôlée	Pr.	31	50
Rapidité accrue	Pr.	91	40
Repérage incontrôlé	Sec.	40	30
Tornade	Ex.	92	20

Désirs	**Arme**	**Personnage**	**Total**
Prestige	0	4	4
Richesse	0	5	5
Sexe	-2	5	3
Violence	+2	8	10
Réputation	+1	6	7

Naga'Odour, guérisseur de choc

Naga'Odour est un vieux guerrier de la tribu de l'Eau-Claire, dont est issu le sorcier qui a aidé Yassin Menhele à fertiliser les épices. Chargé par sa tribu de récupérer le fruit du sacrifice de son ancêtre, il a erré pendant des années dans le désert à la recherche de " l'épice sacrée ". Guidé par une force qui lui échap-

pe, il a fini par aboutir dans le palais, sans rien savoir de ce qui s'y prépare, se faisant passer pour un guérisseur errant. Hacham a laissé faire, pensant qu'il était l'agent " désarmé " d'une société d'armes-dieux, jouant la carte de l'innocence pour récupérer " Le trésor de Menhele ". Naga'Odour sent la présence du " Trésor de Menhele " et sait que sa quête se terminera ici. Il cherche désormais la cachette de l'épice pour la voler, même s'il considère la chose comme la simple " récupération " d'un objet prêté. Peu bavard, il n'ouvre la bouche que pour livrer de profondes pensées à son interlocuteur ou pour illustrer ses propos des exploits de grands guerriers de sa tribu.

Couverture : guérisseur gadhar itinérant.

But : retrouver " Le trésor de Menhele " et le ramener à sa tribu.

Réactions vis-à-vis des personnages : observateur silencieux au début, Naga'Odour peut confier aux personnages le but de sa quête et l'histoire de son ancêtre en échange de leur soutien.

Équipement : fourrures.

FO	EN	AG	RA	PE	VO
10	13	13	14	13	15

Attaque brutale	40%
Attaque normale	20%
Attaque rapide	60%
Esquive	30%
Feinte	10%
Parade	40%
Tir	10%

Acrobatie	10%
Artisanat	70%
Astronomie	30%
Commandement	15%
Connaissance	70%
Course	30%
Discrétion	70%
Marchandage	20%
Médecine	50%
Repérage	55%

Points de vie	26
Prestige	30

Protection	2

Désirs

Prestige	6
Richesse	3
Sexe	5
Violence	5
Réputation	3

Maurice Duthilieux, fin de race

Ridicule mais riche... Très riche, c'est la première impression que donne Maurice Duthilieux. Couvert d'étoffes brodées, de bagues ornées de somptueuses pierres précieuses, il montre ostensiblement son rang de noble derigion millionnaire. Il lui fallait au moins cela pour séduire Spark, la dague qui l'a fait entrer dans la très " sélect " société secrète des " Joyaux de Pôle ". Les membres de celle-ci, à l'annonce de la vente du " Trésor de Menhele ", ont tout de suite flairé la bonne affaire à réaliser, comptant déjà les Cestes qui viendraient gonfler leur trésor s'ils venaient à commercialiser des épices qu'ils produiraient eux-mêmes. Maurice a donc dû quitter sa luxueuse villa des terrasses blanches pour venir se perdre dans un désert hostile et inconfortable. Il a heureusement rencontré un individu pour tailler une bavette en chemin. Il s'est avéré que " l'autre " était là pour les mêmes raisons que lui, avec une somme colossale dans ses fontes. A la vue de l'or, Spark n'a pas su résister et a tué le petit homme, ce qui ne déplaisait pas à Maurice : après tout, cela fait un concurrent en moins et 1 000 Cestes de plus à rajouter à ceux qu'il avait déjà pour acheter l'épice. Cupide, hautain, snob, suffisant, maniéré, raciste sont autant d'adjectifs collants au personnage haïssable du grand escogriffe qu'est Maurice Duthilieux. Mais pour plaire aux gens, il a aussi des qualités... Il est veule, lâche avec les gens qui représentent une réelle menace physique, obséquieux lorsqu'il a besoin de quelqu'un. Il sait également semer la zizanie pour dresser les gens les uns contre les autres. Ce qu'il fera s'il sent que le vent tourne en sa défaveur.

Couverture : homme d'affaires, parti créer une succursale à Sharcot afin de vendre sa production d'ombrelles dans le territoire batranoban.

But : acheter " Le trésor de Menhele ". Tuer Jarius Torin et/ou Souffi pour récupérer leur argent.

Réactions vis-à-vis des personnages : il essayera bien évidemment de monter le bourrichon aux personnages afin qu'ils le protègent des autres invités. Il espère tout bonnement une bonne tuerie afin de limiter le nombre de ses adversaires, en créant des sources de conflit entre les différents invités.

Équipement : la carte, 2000 Cestes et fleuret (arme-dieu).

FO	EN	AG	RA	PE	VO
9	8	10	11	13	13

Attaque brutale	30%
Attaque normale	45%
Attaque rapide	5%
Esquive	5%
Feinte	5%/80%
Parade	20%
Tir	20%

Acrobatie	10%
Artisanat	30%
Astronomie	15%
Commandement	60%
Connaissance	50%
Course	5%
Discrétion	5%
Équitation	15%
Lire/écrire	80%
Marchandage	40%/80%
Médecine	10%
Repérage	20%
Séduction	70%

Points de vie	16
Prestige	60
Protection	5

Spark	
Option	FT/PR
Toucher	80%/20%
Initiative	6/16
Dommages	F

Spark

Prestige : 24.
Type : fleuret (IN+5/AR+10%).
Coût : 315.
Argent, fric, pognon, brouzouf... Voilà tout ce qui intéresse Spark, qui ne parle que de ça. Son univers, c'est les affaires, le luxe, le confort... Autant dire que cette mission dans un désert sordide l'ennuie au plus haut point. Elle souhaite vite l'expédier pour retourner à Pôle, dans son nid douillet... Par contre, si elle sent l'odeur de l'argent, ça change tout. Présentez-lui un Ceste et elle fera tout pour l'obtenir, quel que soit le risque encouru. Elle a besoin de posséder et quand cela se produit, elle oublie tout pour sombrer dans une douce léthargie... Jusqu'à ce qu'une nouvelle crise lui fasse reprendre ses esprits.

Pouvoirs	**Type**	**N°**	**Coût**
Absorption : volonté	Ex.	06	25
Acide	Ex.	07	15
Combat urbain	Pr	71/72	50
Désir exacerbé : Richesse	Lim.	09/10	-5
Esquives multiples	Pr	65/66	30
Feinte critique	Pr	49/50	20
Feinte incontrôlée	Pr	29/30	30
Immunité au poison	Ex.	58	30
Marchandage	Sec.	49/50	20

Désirs	**Arme**	**Personnage**	**Total**
Prestige	+1	6	7
Richesse	+10	8	18
Sexe	+1	6	7
Violence	0	3	3
Réputation	0	3	3

Jarius Torin, espion belliqueux

Ce Vorozion pure souche cache difficilement sa haine de son prochain. Bâti comme une armoire à glace, un cou de taureau, la mâchoire carrée et le front bas, Jarius n'a rien d'un gai luron et d'un diplomate. Habitué à se battre et à dénouer les intrigues à grands coups de sabre, il se sent coincé dans cette situation brumeuse. Il maudit encore le jour où il a mis la main sur la carte. Mais il supporte cela comme une épreuve, car il agit sur ordre supérieur : Jarius est en fait un espion mandaté par le grand conseil vorozion. Les autorités vorozions aimeraient en effet mettre le grappin sur le secret de l'épice. Imaginez les répercussions géopolitiques si les Vorozions pouvaient également produire des épices. La route commerciale entre Pôle et Durville en prendrait un sérieux coup, affaiblissant nettement le fragile équilibre économique de l'empire derigion. De plus, les armées vorozions seraient vraiment plus performantes, gavées de drogues de combat. Elles ne feraient alors plus qu'une bouchée des murailles de Pôle. Conscient de l'importance de cette mission, Jarius Torin prend sur lui et joue le jeu de la séduction avec Hacham. Parfois, il se laisse aller à insulter les invités présents dans le palais (en particulier Duthilieux et Naga'Odour). Il ne voit d'ailleurs pas un prétendant au " trésor de Menhele " qui puisse rivaliser avec lui, d'autant qu'il dispose de la somme rondelette de 2 000 Rams pour mener son affaire. Il attend son heure.

Couverture : officier de l'armée vorozion venu embaucher des mercenaires batranobans à Durville, pour l'aider à chasser efficacement une bande de " perturbateurs " gadhars qui sèment le désordre dans le désert de Semenelle.

But : acheter le " trésor de Menhele ". Tuer Duthilieux en combat loyal, s'il lui en laisse le temps ou lui en donne le prétexte.

Réactions vis-à-vis des personnages : ouvertement hostile s'ils montrent un quelconque intérêt au sujet de l'épice. Sinon, il ne leur adressera même pas la parole.

Équipement : la carte, 2000 Rams, demi-plaques et sabre (arme-dieu).

FO	**EN**	**AG**	**RA**	**PE**	**VO**
15	15	15	10	10	15

Attaque brutale	60%/160%
Attaque normale	40%
Attaque rapide	10%
Esquive	20%
Feinte	10%
Parade	40%
Tir	10%

Acrobatie	10%
Artisanat	10%
Astronomie	15%
Commandement	60%
Connaissance	60%
Course	30%
Discrétion	10%
Équitation	30%
Lire/écrire	30%
Marchandage	40%
Médecine	20%
Séduction	30%
Repérage	50%

Points de vie	30
Prestige	60

Protection	15

DeepClaws	
Option	AB/PR
Toucher	160%/40%
Initiative	8/13
Dommages	I

DeepClaws

Prestige : 18.
Type : sabre (IN-2).
Coût : 150.
DeepClaws est amoureuse de son porteur : il est si déterminé, si sûr de lui, si clair dans ses idées, si droit... Tout son contraire. Pour la première fois, cette arme-dieu a trouvé le porteur de ses rêves. Elle veut donc qu'il obtienne ce qu'il désire, qu'il devienne ce qu'il veut. Elle comprend que cette mission lui tient à cœur. Elle réfrène donc ses pulsions le temps qu'il accomplisse son œuvre. DeepClaws mise tout sur Jarius. Si jamais il devait périr, elle aurait la peau de son meurtrier...

Pouvoirs	**Type**	**N°**	**Coût**
Attaque brutale critique	Pr.	39/40	20
Attaque brutale critique	Pr.	39/40	20
Attaque brutale critique	Pr.	39/40	20
Attaque brutale incontrôlée	Pr.	23/24	50
Bio-mécanique : mâchoire	Ex.	23	10
Composition : obsidienne	Ex.	37	10

Désirs	**Arme**	**Personnage**	**Total**
Prestige	0	8	8
Richesse	0	5	5
Sexe	0	5	5
Violence	+1	5	6
Réputation	+1	8	8

Duncan Servair, adepte voleur et amoureux transi

Pâle, décharné, une tignasse blond paille en désordre sur un front fiévreux, des yeux verts perdus dans le vague et enfoncés dans des orbites creusées par des cernes, Duncan Servair est un être étrange... Et pas seulement physiquement. Fils de bonne famille vorozion à l'esprit fantasque, Duncan a été mis en contact avec les épices alors qu'il était soldat à Komsomoloskaya. Très vite, il est devenu accro et a déserté. Immergé dans les quartiers louches de Durville, volant pour subvenir à ses besoins " pharmaceutiques ", camé notoire, il ne doit son salut qu'à sa rencontre avec des Adeptes de Muffin qui cherchaient un porteur résistant pour une arme initiée : Gencorum. Depuis, Duncan et Gencorum effectuent des missions pour la société secrète, dont des raids dans les caches secrètes de la famille Menhele. Les Adeptes de Muffin, dont le sort est lié à celui du pays batranoban, comptaient en effet posséder ces plants originels pour faire pression sur le Conseil des Maîtres Épiciers et négocier une place pour l'un des leurs. Malheureusement, le " faux vol " organisé par Omar Khalir a tout remis en question et les Adeptes de Muffin veulent savoir qui leur fait concurrence. Mais surtout, ils ne veulent pas qu'un élément étranger au territoire batranoban puisse profiter de l'épice ou menacer sa puissance. Duncan doit donc inverser la vapeur et retrouver l'épice volée ou, au pire, la détruire afin qu'elle ne tombe pas dans de mauvaises mains. En surveillant Souffi Dorrakh, une taupe de la Guilde des Marchands connue des Adeptes de Muffin, il est ainsi parvenu jusqu'au palais. Mais toute médaille a son revers : il est aussi tombé amoureux de Belila, ce qui complique un peu les choses. Il compte vite les simplifier en tuant Souffi, qu'il considère comme le tortionnaire de Belila... Une fois qu'il aura volé " Le trésor de Menhele " bien sûr.

Couverture : un étudiant vorozion venu parfaire ses connaissances en médecine à Durville.

But : voler ou détruire " Le trésor de Menhele ". Conquérir Belila et tuer Souffi, s'il s'oppose à leur amour.

Réactions vis-à-vis des personnages : renfermé et solitaire, il se tiendra à l'écart des personnages. Il deviendra jaloux si l'un d'entre eux s'approche de trop près de Belila, allant même jusqu'à le tuer.

Équipement : fragment de Muffin, armure de cuir et rapière (arme-dieu).

FO	**EN**	**AG**	**RA**	**PE**	**VO**
13	10	10	12	13	10

Attaque brutale	50%
Attaque normale	15%
Attaque rapide	60%/135%
Esquive	10%

Feinte	15%
Parade	50%
Tir	10%

Acrobatie	60%/160%
Artisanat	10%
Astronomie	15%
Commandement	20%
Connaissance (vorozion)	20%
Connaissance (batranoban)	100%
Course	25%
Discrétion	75/175%
Équitation	10%
Lire/écrire	30%
Marchandage	25%
Médecine	50%
Séduction	25%
Repérage	50%

Points de vie	20
Prestige	60

Protection	8

Gencorum	
Option	AR/PR
Toucher	135%/50%
Initiative	19/14
Dommages	E

Gencorum

Prestige : 27.
Type : rapière (IN+2, AR+5%).
Coût : 245.
Gencorum n'aime pas l'action et les choses trop établies... elle préfère la méditation et le désordre, le flou dans le chaos. Ah ! Que ne ferait-elle pas pour une dose d'épice qui lui procure ce plaisir du départ, de l'incorporalité, comme un retour aux sources. Mais bon, parfois il faut mériter sa part de paradis artificiel... Heureusement, son porteur est assez débrouillard et il partage la même passion qu'elle : l'épice. De plus, Gencorum aime assez l'esprit torturé, déchiré entre le bien et le mal, de Duncan... Cela donne un mélange détonnant avec le Muffin.

Pouvoirs	**Type**	**N°**	**Coût**
Acrobatie incontrôlée	Sec.	63/64	30
Attaque rapide incontrôlée	Pr.	27/28	30
Attaques rapides multiples	Pr.	23/24	50
Connaissance batranoban	Sec.	21/22	20
Détection du danger	Ex.	46	30
Discrétion incontrôlée	Sec	69/70	30
Ombre	Ex.	74	10
Résistance à la douleur	Ex.	86	15
Résistance à la faim	Ex.	87	5

Désirs	**Arme**	**Personnage**	**Total**
Prestige	+1	5	6
Richesse	0	5	5
Sexe	0	5	5
Violence	-1	5	4
Réputation	0	5	5

Tatiana Weiss, plante vénéneuse

Tatiana n'a rien de l'image classique qu'on se fait d'une Piorad : elle est très attirante. Ses formes sculpturales, son teint de pêche, sa chevelure dorée soigneusement entretenue et sa douceur en font l'une des femmes les plus convoitées de Tanæphis. Elle n'a pourtant pas toujours été ainsi. C'était une fille sale et sauvage lorsqu'elle fut remarquée par une arme-dieu appartenant au Mois du Bonheur, RedKiss. Cette arme lui a enseigné la séduction, la manipulation des hommes et la maîtrise des poisons pour se débarrasser discrètement de ses ennemis. Hé oui, toutes les armes-dieux appartenant au Mois du Bonheur ne sont pas des tendres, lorsque la fin justifie les moyens. C'est donc en tant que spécialiste des épices que Tatiana a été envoyée sur cette mission. Le Mois du Bonheur ne souhaite pas, mais alors pas du tout, que les Vorozions disposent de la puissance des épices. Cette situation mettrait par trop en danger la survie de Pôle. La société secrète préfère encore que " Le trésor de Menhele " disparaisse, ainsi que ceux qui voudraient l'acquérir, pour faire bonne mesure. Ambassadrice de charme et de choc, Tatiana ne fait pas dans la dentelle, même si cela lui va à ravir : elle va liquider tout ce beau monde, à commencer par le plus coriace, Jarius Torin... Oups, mon poison m'a échappé des mains. Sa devise est " Diviser par la mort et régner par l'absence ". D'autant qu'elle n'a aucun risque de se trahir : RedKiss ayant le pouvoir de disparition, qui se douterait que c'est un porteur d'arme ?

Couverture : une jeune femme, un peu écervelée, à la recherche de son mari, un scientifique derigion perdu dans le désert pendant une expédition consacrée à l'étude du phénomène des tempêtes d'épices.

But : détruire " Le trésor de Menhele ". Tuer Jarius Torin et faire accuser Duthilieux, puis monter les acheteurs les uns contre les autres.

Réactions vis-à-vis des personnages : amicale et chaleureuse, elle nouera facilement le contact avec les personnages. Elle jouera à merveille son rôle d'épouse inquiète et de parfaite idiote, pleurnichant dans leur giron pour les amadouer. Elle peut également, si elle se sent en danger, demander leur aide en leur faisant du charme.

Équipement : copeau de Charko, poison (PU 15) et dague (arme-dieu).

FO	EN	AG	RA	PE	VO
12	13	15	10	9	13

Attaque brutale	30%
Attaque normale	30%
Attaque rapide	45%/75%
Esquive	5%
Feinte	5%
Parade	20%
Tir	20%

Acrobatie	45%
Artisanat	10%
Astronomie	10%
Commandement	30%
Connaissance	50%
Course	5%
Discrétion	70%
Équitation	15%
Lire/écrire	25%
Marchandage	35%
Médecine	35%
Séduction	70%/170%
Repérage	30%

Points de vie	26
Prestige	40
Protection	5

RedKiss	
Option	AR/PR
Toucher	75%/20%
Initiative	18/13
Dommages	C

RedKiss

Prestige : 18.
Type : dague (IN+3, AR+10%).
Coût : 190.
RedKiss est une garce et ne s'associe qu'avec des garces… Comme Tatiana. Agir dans l'ombre pour piéger ses ennemis, quelle jouissance ! Aucun scrupule ne taraude RedKiss, l'important c'est de parvenir à ses fins : manipulation ou mort violente, peu importe du moment que c'est net et sans bavures… Rien de plus écœurant que des flaques de sang sur le sol. Rectification faite, il y a plus écœurant : l'échec, qui rend RedKiss hystérique. Pour l'instant, elle fait confiance à Tatiana et la laisse mener à bien la mission à sa façon, pour ne pas la compromettre. Elle suit de loin l'évolution de l'affaire, grâce à son pouvoir de disparition et n'apparaît qu'en cas de nécessité et sans témoins… Sauf si on la rend hystérique.

Pouvoirs	Type	N°	Coût
Absorption : endurance	Ex.	02	35
Attaque rapide critique	Pr.	43/44	20
Comp. de combat : attaque rapide	Pr.	05/06	20
Décrépitude	Ex.	42	35
Disparition	Ex.	48	15
Poison	Ex.	77	15
Séduction incontrôlée	Sec.	81/82	30

Désirs	Arme	Personnage	Total
Prestige	-1	6	5
Richesse	+1	7	8
Sexe	+1	8	9
Violence	0	5	5
Réputation	-1	3	2

Souffi Dorrakh, taupe commerçante

Petit, voûté, un visage de fouine agrémenté d'une barbe clairsemée et des petits yeux toujours aux aguets, Souffi ne paye pas de mine. Il a tout de *même réussi, à force de traîtrise et de complot*, à devenir un riche marchand d'épices redouté par ses concurrents. Mais Souffi n'en a jamais assez. Il est donc allé voir la Guilde des Marchands de Pôle et leur a proposé ses services, en tant qu'espion auprès du Conseil des Maîtres Épiciers. Il faut dire que Souffi possède ses entrées partout et il paraît tellement inoffensif que personne ne s'en méfie. Il sait tout ce qui se passe à Durville, de la ruelle la plus sordide aux alcôves les plus intimes. En échange de ses informations, Souffi bénéficie de grosses sommes d'argent, du meilleur emplacement et d'une exonération totale de ses charges pour sa succursale de Pôle. Mais cette fois, il risque de toucher le gros lot, s'il arrive à acheter “ Le trésor de Menhele ”, car la Guilde des Marchands en payerait certainement 10 fois plus que le prix qu'il pourrait négocier. La Guilde serait trop heureuse de casser le monopole de l'épice. Après cette affaire, il espère s'offrir des noces sans fin avec la magnifique Belila, qui lui a toujours refusé son lit mais sans pour autant décourager ses avances. Souffi veut en mettre plein la vue à cette danseuse… Pensez donc, il n'a jamais *rencontré une telle beauté. Parfois, il se laisse même* aller à lui faire des confidences. Ce qui n'est pas son genre, surtout lorsque l'enjeu est de taille. Pour acheter “ Le trésor de Menhele ”, il a cassé sa tirelire et a emporté avec lui 2 000 Thams. Il en a des sueurs froides et prie pour que tout se passe bien. Malgré tout, depuis qu'il est dans le palais, Souffi se demande si tout cela n'est pas une entourloupe et garde l'oeil ouvert… C'est vraiment désagréable quand votre nuque vous titille en permanence, comme si un danger vous guettait.

Couverture : il est en voyage pour Pôle, où il va vérifier les comptes de sa succursale.

But : acheter “ Le trésor de Menhele ”. Comploter à la perte de ses concurrents et s'opposer à Duncan Servair, s'il sent qu'il perd sa fiancée.



Réactions vis-à-vis des personnages : curieux, Souffi cherchera à en savoir le maximum sur les personnages, les flattant pour qu'ils parlent. A l'inverse, il cachera tout ce qu'il sait et cherchera à les embrouiller.
Équipement : aucun.

FO	EN	AG	RA	PE	VO
11	10	13	13	13	10

Attaque brutale	5%
Attaque normale	15%
Attaque rapide	40%
Esquive	20%
Feinte	15%
Parade	25%
Tir	10%

Acrobatie	10%
Artisanat	10%
Astronomie	30%
Commandement	15%
Connaissance	50%
Course	50%
Discrétion	40%
Équitation	15%
Lire/écrire	30%
Marchandage	80%
Médecine	20%
Repérage	10%
Séduction	10%

Points de vie	20
Prestige	20

Protection	0

Désirs

Prestige	6
Richesse	8
Sexe	7
Violence	4
Réputation	4

Belila, fausse danseuse et vraie descendante

Une plastique à se damner, un visage fin, de grands yeux aussi noirs que sa longue chevelure bouclée, une démarche et des gestes gracieux, Belila incarne à elle seule tous les charmes que l'on peut attendre d'une déesse. Elle en a parfaitement conscience et sait en jouer. Elle se complaît souvent dans le rôle de " la pauvre-orpheline-fragile-et-persécutée ", avec de touchants battements de cils pour briser les coeurs les plus endurcis. Pourtant c'est une battante, une des descendantes directes de Yassin Menhele. Elle connaît d'ailleurs le secret de l'épice (vous savez, l'abeille !) et connaît le risque encouru par la nation batranoban si les plants originels du " trésor de Menhele " tombaient entre de mauvaises mains. Elle a même été élevée dans le but de protéger ce secret et le plant d'épice dont elle avait la garde. Le jour où on lui a volé ce plant, elle s'est sentie responsable et n'a plus eu qu'une seule idée en tête : récupérer l'héritage des Menhele et châtier le coupable. Après une enquête difficile, elle a repéré une taupe de la Guilde des Marchands qui pourrait être " son " voleur. Il s'agit de Souffi Dorrakh, qu'elle a entrepris de vamper, en se faisant passer pour une danseuse, afin de lui faire révéler ses secrets. Mais Souffi est un malin et ne parle qu'avec précaution. Elle fut donc obligée de le suivre jusqu'au palais, pour ne pas perdre sa proie. Dès le premier instant dans ces murs, Belila a compris que la visite de Souffi avait un lien avec l'affaire de l'épice et elle a " travaillé au corps " son soupirant pour en savoir

plus. Celui-ci, dans un moment de faiblesse, lui a d'ailleurs avoué le but de sa présence ici. Pour Belila, c'est le moment ou jamais de venger son honneur.
Couverture : danseuse et compagne de Souffi Dorrakh.
But : récupérer " Le trésor de Menhele ". Identifier et tuer son voleur. Faire le choix entre son devoir et son amour pour Duncan.
Réactions vis-à-vis des personnages : Belila sait qu'elle ne fait pas le poids et cherche donc des alliés pour l'aider à récupérer " Le trésor de Menhele ". Si les personnages lui semblent puissants et honnêtes, elle leur apprendra ce qui se prépare dans le palais et la réelle personnalité de Souffi. Elle ne révélera sa véritable identité qu'en cas d'extrême urgence ou de danger pour sa mission et uniquement à des gens de confiance. Quant au secret de l'épice, elle ne le révélera que sous la torture.
Équipement : poignard (caché).

FO	EN	AG	RA	PE	VO
9	10	15	15	10	12

Attaque brutale	5%
Attaque normale	15%
Attaque rapide	30%
Esquive	40%
Feinte	15%
Parade	15%
Tir	10%

Acrobatie	80%
Artisanat	10%
Connaissance	90%
Course	50%
Discrétion	40%
Équitation	15%
Lire/écrire	20%
Marchandage	50%
Médecine	20%
Repérage	30%
Séduction	70%

Points de vie	20
Prestige	15

Protection	0

Désirs

Prestige	8
Richesse	5
Sexe	5
Violence	5
Réputation	3

Arrêtez de tirer la couverture à vous !

Sous la tonnelle, Hacham fera les présentations des différentes personnes (en ne mentionnant que leur couverture). Un serviteur apportera alors des rafraîchissements. L'ambiance tendue deviendra plus feutrée, de petits groupes se formeront.

Dans un coin, Torin et Duthilieux se lanceront des piques acerbes sur la guerre entre Derigions et Vorozions. Le tout sous l'oeil bienveillant de Souffi Dorrakh qui écoutera le ton monter en souriant, sans prendre position pour un camp ou l'autre. Plus à l'écart, Tatiana racontera à Duncan la disparition de son mari alors qu'il recherchait une tempête d'épice. L'adepte écoutera d'une oreille distraite en fumant fragment de Muffin sur fragment de Muffin sans quitter Belila des yeux. La danseuse, quant à elle, sera béate d'admiration devant les récits de Naga'Odour. C'est le moment pour vos joueurs de faire connaissance avec les différents acteurs de cette tragédie en huis clos, de tisser des liens utiles pour le développement de cette aventure. Pour l'instant, chacun des invités joue merveilleusement le rôle que lui impose sa couverture.

En tendant bien l'oreille, les personnages peuvent entendre, glissées anodinement dans la conversation, des allusions à l'importance de l'épice sur Tanæphis : Torin et Duthilieux en souligneront l'enjeu stratégique et économique sur l'issue de la guerre entre leurs deux pays. Souffi expliquera, quant à lui le rôle monopolistique exercé par la Guilde des Épiciers et le Conseil des Maîtres Épiciers. Naga'Odour, sous la douce pression de Belila, racontera l'histoire du vieux sorcier de la tribu de l'Eau-Claire, parti dans le désert pour donner la vie à l'épice. Duncan Servair, pendant un moment d'absence consécutif à l'absorption de Muffin, avouera à Tatiana que beaucoup de personnes cherchent à percer le secret de l'épice... Et pas toujours par des voies très honnêtes : certains sont prêts à voler et même à tuer. Il se ressaisira et ne parlera plus de la journée.

Pendant ce temps, Hacham passera tranquillement de convive en convive, les prenant à part, sous prétexte de leur montrer un détail architectural de son palais ou une des merveilles de son jardin intérieur. Une fois seuls, il récitera à son interlocuteur le début du message inscrit sur le dos de la carte qui mène au palais : " Aux origines des origines, la source de la conscience et le puits des émotions... ". Si la personne lui récite le reste de la phrase, il lui donne rendez-vous dans son bureau la nuit même pour lui

proposer une affaire qu'il ne peut refuser. Dorrakh, Torin et Duthilieux répondront parfaitement à son énigme et accepteront l'offre d'Hacham. Il fera de même avec le personnage du groupe qui lui semblera en être le chef (au meneur de faire ce choix difficile). S'il passe convenablement l'épreuve, il sera convié dans le bureau de Hacham pour cette entrevue nocturne.

La nuit tombera lorsqu'il aura rencontré toutes les personnes présentes. Hacham annoncera qu'un repas est servi dans la salle de réception. Cessant les conversations, l'assemblée gagnera gaiement la pièce où l'attendent des plats somptueux.

Opération Bouclier du Désert

Après s'être assuré que tout le monde est bien en train de manger et que personne ne l'observe (cela signifie qu'aucun personnage ne l'aura vu prendre la poudre d'escampette), Sokal en profitera pour s'éclipser tranquillement, prenant un cheval dans l'écurie et galopant en direction du désert. Là, il rencontrera une centaine de gardiens de la route du Conseil des Maîtres Épiciers. Puis ceux-ci se diviseront en 4 colonnes, pour encercler les alentours du palais. Toujours aussi calme, Sokal déclenchera le pouvoir de tornade de son arme-dieu et s'enfuira dans la minute qui suit, regagnant l'oasis. Une furieuse tempête de sable s'abattra alors sur la région et plus précisément sur le palais, empêchant ainsi ses invités de le quitter.

Dîner de cons ou con de dîner

Pendant ce temps au palais, le repas prendra une tournure étrange. Sympathique au début, le ton recommencera ensuite à monter entre Torin et Duthilieux. Assise entre les deux orateurs, Tatiana jettera de l'huile sur le feu en apportant des arguments supplémentaires à chacun d'eux, remplissant leur verre de vin pour échauffer davantage les esprits. Hacham, loin de calmer les deux hommes, laissera s'installer la discorde.

Énervé, Jarius Torin enverra son assiette de couscous en travers de la figure de Duthilieux et quittera la salle en jurant que " Sous peu, les Vorozions disposeront d'un moyen de changer le cours de la guerre ". Une fois Torin hors de vue, Duthilieux pérorera et annoncera que Torin ne vivra pas assez vieux pour voir le jour de la défaite de l'empire derigion arriver. Un silence gêné s'installera quelques minutes, puis les discussions reprendront bon train avec l'arrivée des loukoums.

C'est à ce moment précis que la tempête frappera de plein fouet le palais. Hacham ordonnera à tous ses serviteurs de fermer les portes extérieures et de barricader les fenêtres. Ensuite, il mettra en garde ses convives contre les dangers de ces tempêtes et leur conseillera de ne pas quitter le palais.

Belila se blottira alors contre Duncan Servair, qui n'en demandait pas tant. Souffi, vert de rage, lui commandera de lâcher tout de suite sa " fiancée ". Piqué au vif, l'Adepte rétorquera que Belila ne serait épouser un traître aux Batranobans. Souffi lui fera remarquer que cette remarque est déplacée venant d'un étranger, qui de surcroît a une réputation de voleur et de drogué notoire. Belila s'enfuira en pleurs et Duncan Servair se recroquevillera sur son siège. Ambiance...

Pour ne pas terminer sur une note trop négative, Hacham proposera de passer dans le salon pour déguster sa liqueur de palme (" une délicieuse production locale "). Souffi, Naga'Odour et Tatiana accepteront, tandis que Duncan et Duthilieux déclineront l'invitation et regagneront leur chambre.

En réalité, Duncan est allé rejoindre Belila, mais se heurtera à une porte close. Effondré, il lui avouera, à travers la porte, être un voleur et avoir beaucoup à expier. Belila se remettra à pleurer. Duncan se traînera alors jusqu'à sa chambre, pour se gaver d'épice et trouver l'oubli.

Seul Naga'Odour a gardé son calme pendant toute la soirée. Si les personnages en ont fait de même, il viendra les voir pendant la dégustation de liqueur de palme. Il leur expliquera qu'il est venu récupérer un bien précieux appartenant à sa tribu, mais qu'il a besoin de leur aide pour un petit service : occuper Sokal et Hacham aux alentours de minuit. S'ils acceptent, il leur promet de leur montrer ce " trésor ".

Les invités se quittent pour aller se coucher. Il est 22 heures et la tempête a redoublé de violence. Mais vos personnages sont peut-être des noctambules... Ils ne sont pas les seuls !

Le cercle de minuit

Si les personnages errent dans la propriété passé 22 heures ou s'ils ont un rendez-vous avec Hacham (fixé à minuit, ce qui arrange bien les choses), ils pourront remarquer des faits étranges s'ils se trouvent au bon endroit au bon moment.

Vers 22 heures 30, Souffi, accompagné par un garde, rendra visite à Hacham dans son bureau. Une fois le Batranoban sorti, Duthilieux prendra le relais

vers 23 heures. Puis vers 23 heures 30, ce sera au tour de Jarius Torin, le visage congestionné, visiblement souffrant. A minuit, viendra alors le tour du personnage du groupe choisi par Hacham, s'il a réussi à passer l'épreuve du poème. Un garde frappera à la porte de sa chambre pour le conduire au bureau d'Hacham. Une fois seuls, Kalhari confiera au personnage qu'il possède un des plants du " trésor de Menhele " récemment volés. Il est prêt à le vendre au plus offrant, mais, comme il est un bon patriote, il ne veut pas le confier à n'importe qui. Il ajoutera que d'autres invités sont également acheteurs et qu'ils lui ont fait des offres intéressantes.

Bien évidemment, si ces gens n'étaient pas recommandables et s'ils mettaient la sécurité du pays en danger, il ne leur vendrait pas " Le trésor de Menhele " et préférerait le vendre à celui qui est le plus honnête d'entre eux. Bien évidemment, si quelqu'un lui révèle les buts inavouables pour lesquels les autres acheteurs désirent l'épice, Hacham lui serait reconnaissant de l'avertir du danger. Il lui accorderait même l'exclusivité sur " Le trésor de Menhele ". Il terminera l'entretien en donnant un nouveau rendez-vous au personnage, le lendemain midi, avec les autres acquéreurs potentiels. Inutile de vous dire que Kalhari a sorti exactement le même boniment à tous les autres prétendants à l'achat de l'épice. Il compte sur l'esprit de délation de ses différents compères pour en savoir plus.

Il faut se garder un jardin secret

A minuit, Naga'Odour sortira de sa chambre et se rendra dans le patio, au milieu des rafales de vent qui le feront sans cesse vaciller. Sokal est invisible et il n'y a pas un garde à l'horizon. Naga'Odour se mettra à chanter une mélopée, couverte par le vacarme de la tempête. Dans un massif de fleurs, protégé par une vasque en pierre, une lueur jaunâtre percera l'obscurité. C'est là qu'est gardé " Le trésor de Menhele ". Le Gadhar se dirigera vers l'épice lorsque Sokal, entouré d'un halo de lumière blanche, sautera du toit où il se tenait caché et s'interposera.

Si les personnages sont présents, Naga'Odour tentera de les appeler à son secours dans un grand cri de rage. Vif comme l'éclair, Sokal décapitera le Gadhar et menacera quiconque s'approchera de lui. Sur ces entrefaites, Hacham interviendra, accompagné d'une dizaine de gardes, et ordonnera à tous de regagner leur chambre. Si on lui demande des comptes, il justifiera l'acte de Sokal comme étant le châtiment réservé à ceux qui abusent de son hospitalité, même s'il déplore la mort du Gadhar. Il considérera que l'incident est clos et que tout le monde doit l'oublier. Puis, il se retirera dans ses appartements en emportant l'épice, ses gardes et Sokal sur les talons pour assurer sa protection. Ils ne le quitteront pas de la nuit.

Dans un recoin de la tonnelle, Belila a assisté à toute la scène. Si les personnages ont tenté de prendre la défense du Gadhar, elle viendra les trouver et leur racontera son histoire, les suppliant de l'aider. Elle leur racontera son histoire (sans révéler le secret de l'abeille) et leur demandera de récupérer l'épice et de la lui confier.

Il est préférable, à ce moment, que les personnages aient compris le sens des dernières phrases du mourant dans le désert : le trésor des Batranobans, c'est " Le trésor de Menhele " que détient Hacham. Et tous les gens qui sont là veulent le posséder pour accomplir des desseins différents ! Ils sont même prêts à tout pour cela.

A qui se fier de nos jours, ma bonne dame ?

(NdA : à partir de ce moment précis, les événements décrits ne sont plus là qu'à titre indicatif et peuvent être chamboulés par les différentes interventions des personnages. Les faits décrits dans ce scénario sont ceux qui se produiront si les personnages n'interviennent pas. Ce qui a fort peu de chance de se produire. Vous devez essayer au maximum d'y coller).

Mais la nuit n'est pas encore terminée. Vers 3 heures du matin, profitant de l'obscurité, Tatiana se glisse dans la chambre de Jarius Torin et le poignarde à plusieurs reprises, sans que le Vorozion ne réagisse. En fait, il est déjà mort, empoisonné par elle-même durant le repas (vous vous souvenez, les petits verres de vin !). Elle compte bien faire porter la responsabilité du meurtre sur les épaules de Duthilieux.

Vers 4 heures, c'est au tour de Duthilieux de faire sa petite ballade de santé au clair de lune, histoire que Jarius Torin passe l'arme à gauche. Stupeur, quelqu'un l'a devancé. Le membre des Joyaux de Pôle vole les 1000 Rams et va enterrer l'arme-dieu et le cadavre derrière le palais. Puis, rassasié de haine et d'or, Duthilieux et son fleuret vont tranquillement se recoucher.

Presque au même moment, Souffi se dirige vers la chambre de Belila, mais il voit Duthilieux sortir de chez Torin, son sabre à la main. Il le suit et le voit dissimuler l'arme-dieu. Une fois le Derigion rentré, Souffi déterre le cadavre, le remet sur son lit et

rentre dans sa chambre avec DeepClaws. Il médite ensuite toute la nuit sur ce qu'il pourrait bien faire de l'arme.

La nuit est également agitée dans l'aile du bâtiment réservée à vos joueurs. Duncan crochète la porte de la chambre de Belila et la force à écouter son histoire. Il lui apprend, à son grand regret, qu'il est le voleur d'épice qui détrousse la famille Menhele mais qu'il cherche à se racheter. Éperdue de larmes, car amoureuse, Belila n'ose lui dire qu'elle est une Menhele. Elle est déchirée entre son amour et son devoir de protectrice du secret de l'épice. Elle jette Duncan dehors et court se réfugier dans la chambre du personnage du groupe qui a été le plus gentil avec elle (au meneur de jeu de décider lequel), pour être sûre que l'Adepte ne l'y suivra pas. Elle racontera, en sanglotant, le dilemme qui l'assaille au sujet de Duncan. Ce dernier, dépité, ira se plonger une fois de plus dans le Muffin pour oublier... C'est le dur lot de l'Adepte !

Si un personnage vient le voir et fait preuve d'un tant soit peu de sollicitude, il lui confiera qu'il est envoyé par les Adeptes de Muffin pour reprendre " Le trésor de Menhele " et qu'il ne sait maintenant plus quoi faire. Il pleurera sur son sort jusqu'au petit matin.

O.P.A.

ou les armes-dieux reprennent le dessus

Le jour se lève et la tempête a cessé. Si le calme est revenu sur l'oasis, les armes-dieux en ont décidé autrement. Elles trouvent que chaque porteur agit n'importe comment, au détriment de sa mission. Sans compter qu'il y a un sabre qui piaffe d'impatience d'assouvir une juste vengeance.

Bref, tout le monde est réveillé par les cris d'un garde qui vient de trouver le cadavre de Jarius Torin. Lorsque tout le monde est sur les lieux, Hacham accourt et constate le meurtre. Feignant la fureur, il convoque tous les invités dans la salle de réception. Là, sous le regard froid de Sokal, Hacham demandera des explications. Souffi, emmitouflé dans une ample djellaba, accusera Duthilieux d'avoir tué le Vorozion. Il soutiendra l'avoir vu sortir de sa chambre avec l'argent. Duthilieux sera outré, mais Hacham enverra un garde fouiller sa chambre. Le garde en rapportera le sac rempli de Rams, preuve indubitable de la culpabilité du Derigion. Duncan, auquel ses années passées à manipuler diverses drogues ont apporté des connaissances en médecine légale, insinuera doucement que Jarius Torin est d'abord mort empoisonné avant d'être poignardé. Stupéfaction ! Souffi hurlera à Duncan de se taire. Duthilieux criera alors à la machination et accusera Souffi d'avoir empoisonné Jarius Torin.

Suant sang et eau, les yeux exorbités et la bave aux lèvres, Souffi se jettera sur le Derigion en brandissant DeepClaws. Un combat entre les deux hommes s'engagera alors. Hacham et Sokal, trop heureux, se borneront à regarder le combat. Pour décupler leur haine, Hacham lancera " Le vainqueur remporte les Rams du Vorozion ! ". Les personnages peuvent, quant à eux, prendre parti pour l'un ou l'autre des duellistes. S'ils ne le font pas, c'est Souffi, le nouveau porteur de DeepClaws, qui triomphera à coup sûr de Duthilieux et empochera le magot.

Hacham claquera des mains et, jovial, annoncera qu'une collation est servie sous la tonnelle. Tous les survivants y sont conviés. Si Souffi est encore là, il lancera des piques de plus en plus haineuses à Duncan Servair et Belila. Belila sera muette comme une tombe, jetant des regards implorants aux personnages. Choisissant le bon cheval, Tatiana se rapprochera sensiblement de Souffi (ou de Duthilieux s'il a gagné). Puis, elle demandera innocemment à son " nouvel ami " de l'amener " loin de ces tueries absurdes ". La pauvre victime de son charme ne pourra qu'acquiescer et finira la tête dans le sable, d'un coup bien placé dans le dos, sur le chemin du retour.

Le choix des larmes

ou les filles ont toujours le dernier mot !

Après ce repas, Hacham décidera qu'il est temps de passer aux affaires sérieuses et convoquera les acheteurs potentiels dans son bureau. Bien calé dans son fauteuil, Kalhari demandera qui a réuni la plus grosse somme d'argent. Chacun annoncera le chiffre dont il dispose. Puis, l'air goguenard, Hacham demandera si quelqu'un connaît un motif suffisant pour que celui qui offre la somme la plus élevée ne puisse acheter " Le trésor de Menhele ". Si les personnages font partie des acheteurs potentiels, ils pourront révéler ce qu'ils savent pour empêcher la vente. Sinon, le plus riche emportera le marché.

Hacham remettra l'épice à l'heureux élu et lui demandera de le rejoindre dans la salle de réception, pour le paiement de la somme convenue. Puis il se dirigera vers ses appartements avec Sokal. En réalité, ils fuiront par la fenêtre et donneront le signal de l'attaque aux gardiens de la route.

Pendant que tout le monde attend dans la salle de réception, la tension augmente d'un cran supplémentaire. Belila s'effondre en larmes aux pieds de

celui qui a acheté " Le trésor de Menhele " et le suppliera de le lui donner. A la vue de ce spectacle, Duncan lâchera sa tête et foncera sur l'acheteur pour le tuer. Un bref instant, l'Adepte de Muffin semblera avoir le dessus.

C'est alors au tour de Tatiana, ou plutôt de son arme-dieu, de péter les plombs. RedKiss apparaîtra dans sa main et se jettera dans la mêlée pour protéger celui sur lequel reposent ses espoirs de posséder l'épice. Les personnages peuvent, évidemment, se joindre à la bataille.

C'est la Snipers, Snipers Party !

ou les as du carreau me brisent le coeur !

C'est le moment que choisissent Hacham et Sokal pour revenir avec les gardiens de la route. Ils envahissent le palais par tous les côtés. Bourrés de drogues de combat, ils sont bien décidés à ne pas faire de quartier. L'attaque se déroulera en deux phases. La première phase est un assaut de la salle de réception par 10 gardiens de la route, qui attaqueront au corps à corps, menés par Sokal. Si les personnages arrivent à arrêter leur pugilat et à s'entendre avec tous les belligérants, ils ont de fortes chances de pouvoir repousser les assaillants.

Les gardiens de la route

Points de vie : 20.
Arbalète (Tir : 40%, Dommages : H).
Cimeterre (AR : 20%, IN : 14, Dommages : E).
Cuir clouté (protection : 5).

La seconde phase sera beaucoup plus pernicieuse. Les gardiens de la route s'installeront sur les toits du palais et, s'érigeant en snipers, tireront des carreaux d'arbalète sur les occupants de la salle de réception. Toutes les fenêtres de la salle sont surveillées par au moins 10 tireurs et chaque porte est dans la ligne de mire de 20 tireurs. Sortir, c'est s'exposer à devenir, en une seconde, un magnifique porc-épic... MORT ! Tenter une escapade en solitaire relève du suicide et les armes-dieux n'aiment pas le suicide. Bloqués dans cette pièce, les PNJs et les personnages sont confrontés à la même menace extérieure. Chacun se terre dans un angle mort pour éviter les projectiles. Un doigt qui dépasse, une ombre qui bouge et les gardiens de la route déchaînent un déluge de fer avec une précision diabolique. Pour corser la chose, les pointes de leurs carreaux sont enduites d'un poison violent (PU 15).



Par-delà la peur, une trêve tacite s'installe entre les occupants involontaires de la salle de réception. Ils doivent désormais faire front, malgré leurs antagonismes, pour se tirer de ce guêpier.

Malheureusement, les PNJs ont toujours l'épice en tête. Les personnages doivent donc chercher un compromis entre les parties et organiser la résistance, pour finalement trouver une solution pour s'échapper. Il faut, dans un premier temps, répondre aux questions en suspens :

- A qui va revenir l'épice si son acquéreur meurt ?

- Comment vont se terminer les conflits personnels et les diverses vengeances ?

- Quel plan adopter ?

Privilégiez ce passage du scénario et faites bien comprendre à vos joueurs que c'est leur arbitrage qui va décider de l'issue de cette aventure.

Faites monter graduellement la pression : chaleur, soif qui tenaille et énerve les PNJs, action irréfléchie d'une arme qui décide d'ouvrir une porte en grand, traîtrise, etc. Il faut qu'ils se sentent pris au piège et vulnérables. Une centaine de carreaux d'arbalète empoisonnés ne sont-ils pas pointés sur eux ? Bon courage !

Pendant la nuit, les gardiens de la route repasseront à l'attaque. Le feu a remplacé le poison sur les carreaux d'arbalète. En enflammant la pièce, ils espèrent ainsi créer un mouvement de panique chez les assiégés, pour les tirer comme des lapins dès qu'ils tenteront une sortie.

Il faudra alors batailler ferme, dans l'obscurité et l'hystérie totale, couloir après couloir, porte après porte, pour arriver à s'enfuir du palais. Trouver un cheval ne sera pas bien difficile, les gardiens de la route leur ont laissé la bride sur le cou, un peu partout autour de l'oasis. Une fois dans le désert, les personnages sont hors de danger. Et les autres ? Et l'épice ?

Fuite et fin

Ceux qui auront réussi à s'échapper sont bons pour une fuite dans le désert de Hâas, avec ou sans les personnages. Ce qu'il advient d'eux et du " trésor de Menhele " est laissé à votre entière discrétion. Quel que soit celui qui le possède (Souffi, Tatiana, Duthilieux... ou même les personnages), si Belila n'a pas craqué et n'a pas divulgué le secret (la petite abeille), on ne peut de toute façon rien tirer de l'épice. Tout le monde a perdu (à la différence de l'école des fans). La face de Tanæphis ne sera donc pas changée. Vous n'avez tout de même pas cru qu'on vous laisserait ruiner les Batranobans !

Par ailleurs, ce scénario peut faire l'objet d'une suite. Vos personnages peuvent prendre la fuite avec une partie des survivants, qui vont les emmener dans une série d'ennuis inextricables. Vos joueurs auront sans doute envie de découvrir qui a monté ce traquenard (bonne chance pour piéger Omar Khalir). Peut-être qu'une des sociétés secrètes, ne voyant pas revenir son agent, cherchera à remettre la main sur l'épice et pensera que ce sont les personnages qui la détiennent ? Si l'épice n'a pas été détruite et si elle est entre les mains d'une société secrète, les personnages peuvent aussi être tenus pour responsables et pourchassés par Omar Khalir et ses sbires. De quoi vous occuper pendant de longues soirées...

Gérer la crise ou vos joueurs sont inventifs ? No problemo !

Vos joueurs viennent de tuer un des protagonistes de l'intrigue, avant qu'il ait pu accomplir une action essentielle pour le déroulement de l'aventure ou ils ont sauvé la vie d'un autre, qui était destiné à mourir. En clair, ils vous ont pété le scénario !

Pas de panique ! Il vous faut juste trouver des solutions de rechange. La solution la plus simple, consiste à faire exécuter les actions dévolues à une personne par une autre.

Voici donc les grands cas de figure qui peuvent se présenter et comment les résoudre :

• Hacham est tué : Sokal s'enfuit, en laissant l'épice sur place et revient avec les gardiens de la route (passez directement à " C'est la Snipers, Snipers Party "). Les autres PNJs continuent à poursuivre leur but initial.

• Sokal est tué : Hacham confie Shadow à un de ses gardes, qui remplacera Sokal, et l'aventure continue.

• Tatiana est tuée : si elle a déjà empoisonné Jarius Torin, le scénario peut se poursuivre sans sa présence. Sinon, c'est Souffi qui empoisonnera Jarius Torin et le poignardera dans la nuit. Dérangé par Duthilieux pendant sa besogne, il a juste le temps de s'enfuir avant d'être aperçu. Puis, il surveillera la chambre de Torin et verra Duthilieux enterrer le cadavre, l'arme et partir avec l'argent. Le scénario peut alors reprendre son cours normal.

• Duncan est tué : s'il est tué avant d'avoir expliqué que Torin a été empoisonné, c'est Belila qui s'en apercevra. C'est également elle qui se jettera sur l'acheteur de l'épice, à la place de Duncan, (dont elle récupérera l'arme) dans la salle de réception, après la vente.

• Torin survit grâce aux personnages : il accusera Tatiana ou Duthilieux d'avoir tenté de le tuer. Il provoquera Duthilieux en combat singulier et le tuera (à moins que les personnages ne se rangent du côté du Derigion). Il gagnera également l'argent de sa victime et sera en position de force pour acheter l'épice. Souffi récupérera l'arme-dieu du perdant.

• Duthilieux est tué : s'il est tué avant Torin, c'est Souffi qui accomplira les actions dévolues à Duthilieux et il accusera Duncan Servair d'avoir perpétré le meurtre (s'arrangeant pour que l'on retrouve la somme volée dans la chambre de l'adepte de Muffin).

• Souffi est tué : s'il est tué avant d'avoir accusé Duthilieux, c'est Duncan ou Tatiana qui peuvent prendre sa place.

• Belila est tuée : Duncan et Souffi chercheront à tuer le personnage fautif. Souffi, lâche comme à son habitude, payera Duthilieux pour qu'il accomplisse sa vengeance (sauf s'il possède DeepClaws). Duncan se battra directement, tout seul, comme un grand !

Point positif, Belila ne pourra révéler le secret de l'épice... ce qui la rend inutilisable et arrange bien les bases historiques de Tanæphis, qui ne sont pas prêtes de changer !

Vous pouvez bien sûr ne tenir aucun compte de ces aménagements, tout chambouler et improviser totalement les rebondissements de l'intrigue, selon votre fantaisie, en suivant les traits de personnalité et les buts des PNJs et de leurs armes. C'est sans doute la solution la plus amusante après tout ?

A vous de jouer !



L'Enfant



Hans Jölne, au prix de mille efforts, s'extirpait de la couche chaude et froissée de sa maîtresse d'un soir. La soirée de la veille avait été plus qu'agitée et le Piorad blafard avait l'impression que la masse dense de ses cheveux roux poussait à l'envers au sommet de son crâne. Il sortit torse nu dans la brise vivifiante de l'aube, ferma les yeux et se laissa choir dans la neige molle. Peu à peu, des bribes de conversation d'alcooliques lui revinrent en mémoire... Rires gras, paris stupides, chapelets d'insultes, remarques salaces...
" Mais qui était donc ce type avec qui j'ai fait la connerie de comparer mes tatouages ? Un gars du coin je crois... Peu importe ". Le Piorad se massa le visage longuement, croqua un morceau de glace qu'il venait d'arracher au toit de la chaumière puis lança un grognement avant d'insulter copieusement l'inconnu de la veille.
Ce qui énervait le plus Hans, c'était que pour un seul petit dessin bleuté de plus, le gaillard l'avait forcé à payer sa tournée générale. Et surtout, il l'avait ridiculisé en public.
Freïka, l'espadon ciselé, fut folle de rage de voir son porteur dilapider ainsi des klidors durement gagnés. Malheureusement, Hans avait ingurgité depuis longtemps sa " chope de trop " et aurait été bien incapable de laver dans le sang, comme l'aurait souhaité son arme, l'affront qui lui avait été fait.
Et revoilà Hans le terrible, Hans le farouche guerrier piorad, Hans le porteur d'arme-dieu... Hans la grande gueule ! Pour mériter un superbe tatouage de plus et faire ravaler son arrogance à ce fils de Thunk, il avait pris à témoin l'auberge entière qu'il partirait seul, dès le lendemain, en direction de son village natal, au nord-ouest, et qu'il en rapporterait la tête d'un monstre. Parfaitement ! La tête d'un monstre... et pas seulement quelques maigres scalps noirs de pucelles thunks !
Même si, dans l'esprit, elle appréciait beaucoup le défi que venait de s'imposer son porteur, Freïka regrettait encore la débauche de la veille et égrenait aux " oreilles " d'Hans un chapelet de reproches sur ses actes irréfléchis, son passé sans gloire, son avenir incertain, " et que ferais-tu sans moi ", etc. Le Piorad à dos de chagar, lui, était tout simplement résigné. A aucun moment il n'avait envisagé d'abandonner son pari ; le simple fait d'y penser lui aurait inspiré le plus grand dégoût de lui-même... Seulement, il comprenait la futilité de sa démarche. Il se voyait partir dans les montagnes et risquer sa vie dans le seul but d'avoir autant de tatouages qu'un type qui, ce soir-là, avait mieux tenu l'alcool que lui... Un brin sordide, non ?
Il lui fallait maintenant débusquer puis affronter le Kölgrensturm, une créature qui terrorisait la région natale du Piorad lorsque les hivers étaient un peu plus rigoureux qu'à l'ordinaire. Une bête plus féroce qu'une bande de loups à ce qu'on raconte...
Le danger ne faisait même pas frissonner Hans, conscient qu'il était de l'inestimable avantage que lui procurait Freïka. La créature qu'il s'en allait tuer ne tenait sa sinistre réputation que du massacre de quelques troupeaux et rarement de leur berger. Pas de quoi effrayer un porteur d'arme-dieu. Le plus éprouvant dans l'histoire, songeait le Piorad, serait le voyage dans les montagnes enneigées et surtout le temps qu'il lui faudrait pour retrouver la trace de ce fameux Kölgrensturm.

Au fil des jours, Freïka montra des signes de plus en plus évidents d'une connaissance approfondie de la région qu'elle et son porteur traversaient. Elle fit même découvrir quelques raccourcis à Hans à sa plus grande stupéfaction. Plus le temps passait, plus les indications de l'arme se faisaient précises, voire parfois pressantes...
Il ne fallut pas plus de quatre jours pour que des traces dans la neige ne commencent à trahir l'approche du repaire de la créature. L'arme du Piorad rechignait de plus en plus souvent à accepter les quelques haltes que son porteur exigeait.
Les traces se firent rapidement plus claires et passablement ensanglantées. Le Kölgrensturm n'était plus très loin. Le plaisir que goûtait par avance Freïka plongea progressivement Hans dans une inquiétude grandissante, à laquelle se mêlait insidieusement le désir de combattre.
Un hurlement inhumain retentit dans le silence ouaté du sous-bois enneigé. Le monstre, vautré sur la dépouille d'un chagar déchiqueté, releva sa tête immense et souhaita, d'un grognement rauque et prolongé, la bienvenue au Piorad. Un filet de bave mêlée de sang s'écoulait de sa gueule qui, bien qu'immense, ne contenait que difficilement ses nombreuses dents acérées et rougeoyantes.
Hans descendit de sa monture et s'étonna que son arme resta muette. Ca n'était pas du tout dans ses habitudes.
La créature se releva et s'apprêta à affronter ce qu'elle considérait déjà comme un complément de choix à son repas. Les quatre gigantesques bras du Kölgrensturm s'agitaient en tous sens, interdisant au Piorad de s'approcher inconsidérément. Les doigts longs et griffus qui terminaient les membres torturés de la bête sifflèrent à plusieurs reprises à proximité du crâne casqué de Hans. Les efforts déployés par le porteur pour éviter ces assauts répétés étaient tout à fait inhabituels. Si d'ordinaire Freïka guidait Hans dans ce type de situation, il semblait qu'aujourd'hui l'espadon refusait de lui apporter son aide.

Un second rugissement titanesque explosa aux oreilles du Piorad, transportant quelques effluves malodorantes du gosier béant de la bête encore affamée. A cet instant précis, un frisson de plaisir indicible et inconnu du combattant parcouru le métal de l'épée et se transmis au bras de son porteur. Le monstre, dans sa tentative bestiale d'intimidation, avait stupidement abaissé sa garde, offrant la surface rugueuse de son poitrail aux coups de son ennemi. Seuls ses talents de guerrier permirent au Piorad de loger sa lame jusqu'à la garde dans le corps de l'immonde créature : Freïka ne lui avait soufflé aucune tactique et n'avait pas usé des pouvoirs dont elle n'était d'ordinaire pas avare.
Le coup, pour puissant qu'il fût, ne vint pas à bout du Kölgrensturm. Sa rage en fut même décuplée, ce qui effaça instantanément la joie prématurée du guerrier. La déception fit rapidement place à la terreur lorsque Hans s'aperçut qu'il ne lui était plus possible d'extraire Freïka de la chair du monstre. Bandant tous ses muscles dans un suprême effort pour récupérer sa compagne de métal, le Piorad ignorait les attaques de la bête. Seule Freïka avait de l'importance pour son porteur : son sang qui coulait à flot, les coups du monstre, tout cela semblait survenir dans un rêve qu'ignorait l'homme affaibli. Sa vue, lentement, se brouilla, puis vira au rouge. Le sang se mêla aux larmes et à la sueur. Les cris et les chocs s'estompèrent lentement puis finalement se turent, laissant place au silence...
Hans Jölne venait de s'éteindre.
Le Kölgrensturm relâcha sa proie inerte qui achevait de se vider de son sang épais sur la neige piétinée. Les quatre bras imposants et difformes de la créature retombèrent le long de ses flancs boursouflés et purulents. La bête esquissa d'abord le désir de se repaître des restes chauds du Piorad mais sembla changer soudainement d'avis. Deux de ses mains venaient d'entourer doucement la garde ouvragée de Freïka, restée fichée dans son thorax. Une lueur nouvelle éclaira le regard du Kölgrensturm. Le hurlement qu'il poussa à cet instant se fit rugissement et mourut en cri, presque en voix. La forêt elle-même se tut...
La région venait d'hériter d'un nouveau maître.

Ce scénario se déroule dans les régions froides de Tanaephis habitées par les peuples piorad et thunk. Il met en scène un monstre assoiffé de sang et de destruction, dont les personnages-joueurs devront venir à bout. Ce faisant, ils libéreront les habitants des villages de montagne au nord-ouest de Rockford d'une menace grandissante, empêcheront l'engorgement des villes en mendiants de toutes sortes et permettront aux paysans ayant fui le danger vers les grandes agglomérations de regagner leurs chers alpages.

En plus de la menace représentée par la créature, les personnages-joueurs seront amenés à en découdre avec une troupe de Flocons de sang. Certains membres du peuple thunk voient en effet d'un très bon oeil la panique qui s'est emparée des montagnes et entendent faire en sorte que les choses s'aggravent pour leurs ennemis de toujours, les Piorads. Hormis la nouvelle ci-dessus, les textes écrits en italique sont destinés à être lus aux joueurs.

La genèse du problème

Il y a de cela une bonne dizaine de porteurs, Freïka l'arme-dieu, un espadon ciselé féminin, accompagnait un farouche guerrier Oeil-de-braise dans ses pérégrinations sanglantes et héroïques. Les aléas de la vie d'un couple porteur/arme étant ce qu'ils sont, le valeureux guerrier d'élite piorad mit prématurément fin à ses jours en voulant se servir d'un pouvoir de Freïka contre une simple meute de loups, ce qu'il fit fort maladroitement. Avec la mort du guerrier, on vit apparaître une superbe flaque de magie glauque qui devait, quelques années plus tard, donner le jour à un monstre à l'épiderme purulent et aux multiples bras torturés.

L'espadon avait depuis longtemps retrouvé plusieurs porteurs dignes de ses pouvoirs (dont un vorozion à qui il enseigna l'art de tendre des pièges en milieu naturel) lorsque la créature immonde et contre nature vit le jour.

Se nourrissant occasionnellement des quelques troupeaux des villages environnants, le monstre vécut durant quelques centaines d'années sans causer trop de dégâts, période au cours de laquelle sa présence dans les montagnes finit par être acceptée comme un mal nécessaire.

Le monstre était devenu, outre une recette radicale pour faire avaler leur soupe aux enfants récalcitrants, une sorte " d'amusante " curiosité locale qu'il était tout de même bon de ne pas approcher de trop près.

Les choses se gâtent

Il y a de cela quelques mois, un puissant guerrier piorad du nom de Hans Jölne revint traîner ses guêtres au nord du continent qui le vit naître. Son nouveau statut de porteur d'arme-dieu lui valut le respect de ses pairs, tout en faisant enfler démesu-

rément son ego déjà important de barbare mal léché.' Pour une raison que seuls des Piorads peuvent comprendre, il se mit en quête de tuer le Kölgrensturm, la fameuse créature des montagnes de son enfance (voir la nouvelle d'introduction).

Lorsque Hans parvint à retrouver le monstre, l'affrontement ne se déroula pas exactement comme le Piorad l'aurait souhaité.

En effet, lorsqu'elle fut confrontée au Kölgrensturm, Freïka reconnut en l'abjecte entité une part d'elle-même. Sa magie avait engendré le monstre et cette révélation fit naître on ne sait comment une sorte d'instinct maternel chez l'arme.

Il en résulta que le pauvre Hans se vit privé, en un instant, des précieux pouvoirs de sa compagne de métal. Le combat qu'il livra fut le fruit de ses seules compétences martiales et, malheureusement, celles-ci s'avérèrent insuffisantes.

Freïka fait maintenant corps avec son " rejeton " dont la puissance physique et la bestialité naturelle sont à même de satisfaire tous ses désirs.

La puissance innée du Kölgrensturm, alliée aux pouvoirs divins de l'épée, donnent une dimension assez effrayante à cet étrange duo.

Alors que la créature s'était contentée jusqu'à ce jour de tuer pour survivre, elle est maintenant l'hôtesse d'une âme qui entend bien faire l'expérience de nouveaux massacres à une échelle jamais encore rêvée par quiconque.

Freïka a bel et bien l'intention de prendre son temps pour perpétuer ses massacres, la longévité de son écoeurante progéniture étant une raison supplémentaire pour se garder de s'exposer à quelque risque que se soit.

Aussi l'arme-dieu décide-t-elle d'entrecouper ses frasques sanglantes de périodes de repos pour son porteur, au cours desquelles elle a la ferme intention d'essayer d'atténuer le crétinisme de ce dernier.

En outre, Freïka s'arrange toujours pour que son porteur ne laisse pas de trace lorsque tous deux regagnent leur repaire.

Il y a de cela quelques semaines, alors que toute sa famille et ses proches avaient été réduits à l'état de pulpe sanguinolente lors d'une " visite " du Kölgrensturm, un jeune Piorad nommé Liestre Frenger jura de venger son village et de faire payer le prix fort à l'immonde créature. Sitôt cette promesse inconsidérée faite, le jeune fou se mit en quête du repaire du monstre. En moins d'une semaine, ses efforts furent récompensés. La tanière était là, devant ses yeux... Il pouvait entendre, à moins d'un jet de pierre, le souffle bruyant de la bête tant détestée.

Lorsque l'image accompagna le son, toutes les velléités de vengeance que Liestre s'était forgé l'abandonnèrent et il ne put que prendre ses jambes à son cou. Le Kölgrensturm et Freïka ne l'entendirent pas de cette oreille. Ils décidèrent de supprimer du même coup un gêneur et un éventuel témoin. La poursuite ne fut pas longue mais tourna, contre toute attente, à l'avantage du jeune insensé. Liestre trébucha à l'instant précis où le monstre fit un bond surhumain pour l'attraper. Le Kölgrensturm, emporté par son élan, fit une chute vertigineuse que le jeune Piorad estima fatale.

Il ignorait malheureusement l'insolente résistance physique du monstre, encore décuplée depuis son association aux pouvoirs de l'épée.

C'est donc le coeur léger que Liestre Frenger regagna le village le plus proche. Il s'y vanta haut et fort d'être venu à bout de la créature (transformant, dans son récit, son faux pas involontaire et ridicule en une esquive inspirée). Devant son insistance toute pétrie de bonne foi à prétendre qu'il avait débarrassé la région de cette grave menace, les habitants finirent par accepter sa version des faits et Liestre Frenger eut le privilège d'immortaliser son exploit par un tatouage pectoral exécuté dans les règles de l'art.

Malheureusement pour lui, le Kölgrensturm refit très vite une nouvelle et dévastatrice apparition dans les environs.

La sentence prévue pour un tel crime fut prononcée sans regret et la tête du jeune écervelé roula bientôt dans la neige endeuillée des montagnes du nord de Tanaephis. Karl Dranken, le tatoueur qui avait réalisé le dessin, bénéficia quant à lui de la clémence de ses juges et fut condamné à porter pour le restant de ses jours le douloureux souvenir de son manque de discernement : on découpa sur le cadavre de Liestre le tatouage de son faux exploit, puis on le fit coudre à même la peau du dos du pauvre tatoueur.

Le tatouage en question représente de manière stylisée le Kölgrensturm avec une épée fichée dans le sternum, mais surtout indique le chemin à suivre pour retrouver son antre. Il s'agit donc de l'unique indice permettant de retrouver la bête sans perdre des mois à ratisser les montagnes environnantes.

Les personnages-joueurs interviennent dans cette histoire alors que le monstre a déjà détruit trois pai-

sibles villages d'éleveurs, tous situés à moins de dix polacs de Nimmenheim, le village de Karl Dranken le tatoueur malchanceux. La panique s'est bien évidemment emparée de la région, poussant les paysans des villages encore épargnés à se lancer dans un exode sans équivalent de mémoire de Piorad. Il y a donc foule dans les rues de Rockford lors de l'arrivée des personnages-joueurs.

Introduction pour les joueurs

Ce n'est pas sans un certain sentiment de bien-être que vos personnages peuvent enfin étendre leurs jambes engourdies sous une table d'auberge. Ces dernières journées de chevauchée furent longues et harassantes, sans parler des routes incroyablement encombrées par tous ces paysans en fuite. Jamais autant de Polacs n'auront traîné autant de culs terreux sur si peu d'espace ! Heureusement, la bière est fraîche et l'odeur des rôtis cuisant sur les broches vous met l'eau à la bouche.
Les conversations vont bon train et semblent toutes tourner autour du même sujet : tous ces paysans sales et pauvres qui envahissent les rues commencent à exaspérer les habitants de Rockford.

Si les personnages-joueurs décident de se mêler aux conversations ou laissent plus simplement traîner leurs oreilles, ils peuvent obtenir les informations suivantes :

- une épidémie violente est en train de décimer les villages de montagne et menace de se propager à l'intérieur de la ville (faux).
- les Thunks mènent des razzias dévastatrices sur les villages, ce qui pousse les paysans à se réfugier en ville (faux).
- une créature monstrueuse ravage les villages de montagne à intervalles réguliers et rien ne semble pouvoir l'arrêter (vrai).
- un tremblement de terre cataclysmique a secoué les montagnes et détruit les villages (faux).
- de nombreuses avalanches ont eu raison des troupeaux. Maintenant, ces fainéants de culs terreux viennent chercher de l'aide en ville et volent notre pain (faux).
- les troupeaux ont été décimés (vrai).
- les troupeaux ont été décimés par les loups (faux).
- des oiseaux de proie géants se sont emparés de la majeure partie du bétail et de nombreux enfants, ce qui a fait fuir les paysans (faux).
- les paysans ne veulent plus cultiver la terre ni élever leurs troupeaux pour protester contre la domination tyrannique des guerriers (faux).
- depuis le temps qu'ils travaillent la terre, ils ont épuisé ses ressources et maintenant ils pensent que les habitants des villes vont les nourrir à l'oeil (faux).
- les villages de Friedenheim, Lodenheim et Kirschenheim ont été rayés de la carte par une créature abominable (vrai).
- les paysans ont investi les rues des villes en vue d'une conscription de dimension et d'envergure historique. Une gigantesque bataille se prépare contre les Thunks pour éliminer définitivement cette race puante (faux).
- un recensement a été décidé et les paysans sont là pour ça (faux).

Partant de là, les aventuriers peuvent se mettre sur la piste de la créature ou se perdre sur l'une des fausses pistes aimablement proposées. Si les choses semblent prendre cette dernière tournure, le maître de jeu sera libre de laisser son imagination et son sens de l'improvisation prendre tout leur sens... Courage ! Nous sommes avec vous.

Notez que si les personnages-joueurs enquêtent un tant soit peu sur les fausses informations proposées, ils s'apercevront rapidement qu'il s'agit du célèbre syndrome du : " Je ne l'ai pas vu personnellement, mais je connais très bien quelqu'un qui a vu un gars qui racontait ce que lui avait dit un type de ce qui s'est passé. Vous pensez donc si c'est du sérieux... "

Si par bonheur les personnages-joueurs ne décidaient pas de se lancer à l'aveuglette dans une aventure dont ils ne connaissent ni les tenants ni les aboutissants, nous vous proposons les solutions suivantes pour les décider à reprendre la dure route menant à la gloire et à la fortune :

- 1 : (façon " Les sept samouraïs ") une délégation hétéroclite de paysans barbus et respectables fait une intrusion dans l'auberge où se reposent les personnages-joueurs et les supplie de trouver une solution à leur tragédie, moyennant le don généreux de tous les klidors longuement amassés au fil des ans par ces laborieux éleveurs et autres travailleurs du sol (ce qui doit environ s'élever à 900 piécettes). *" S'il vous plaît, valeureux combattants, il faut que vous veniez en aide à de pauvres éleveurs que la fatalité frappe durement. Lorsque mes frères et moi vous avons aperçus sur vos fières montures, il nous est apparu clairement que notre salut dépendait de vos bras et de vos armes... Tout ce que notre dur labeur a pu nous rapporter est à vous si vous consentez à nous venir en aide... C'est tout un peuple qui vous implore ! "*
N'hésitez pas à faire dans le pleutre et le larmoyant. Le cirage de pompes fait également partie de la recette.

- 2 : (pour les maîtres de jeu avares) l'un des personnages-joueurs (à la condition nécessaire et suffisante qu'il soit d'origine piorad) apprend que son

village natal a été totalement dévasté par la créature. Le seul survivant du massacre le prie instamment, en usant de la fibre familiale, de convaincre ses amis (c'est-à-dire les autres personnages-joueurs) de l'aider dans sa tâche vengeresse. Cette version du scénario sera, évidemment, bien moins lucrative pour vos aventuriers.

- **3** : (pour les maîtres de jeu plus sentimentaux) une très belle jeune fille éplorée vient dans l'auberge où sont les personnages-joueurs. Elle leur demande, entre deux sanglots étranglés, d'empêcher son père et son frère de partir dans les montagnes pour tuer la créature. " *Des combattants tels que vous ne feront qu'une bouchée de ce monstre, mais les pauvres paysans que nous sommes n'ont pas l'habitude du combat. Vos armes-dieux viendront facilement à bout du monstre... Je vous en prie ! S'ils devaient partir, j'en mourrais !* ". Si les personnages-joueurs acceptent de venir en aide à la belle Piorad, ils n'auront aucun mal à décourager les deux paysans inconscients et obtiendront les remerciements chaleureux de la jeune femme, et plus si affinités...

- **4** : (pour les maîtres de jeu généreux) un jeune garçon vient demander aux personnages-joueurs de le suivre chez son employeur. Il s'agit d'un riche marchand organisant des échanges de marchandises entre les diverses régions de Tanaephis. Ce dernier désire leur confier une mission. Son négoce risque de gravement battre de l'aile si les bûcherons des collines, les éleveurs et les agriculteurs ne travaillent plus. Aussi est-il prêt à rétribuer grassement les personnages-joueurs si ceux-ci peuvent mettre un terme à cette chienlit (il commencera son offre à 200 klidors par tête et ne cédera au maximum que 800 pièces par personne, et encore seulement si l'un des aventuriers réussit un jet de Marchandage Très difficile).

- **5** : (pour les maîtres de jeu convaincus que l'Histoire n'est qu'un perpétuel recommencement) alors que l'alcool a déjà bien délié les langues, endormi les plus faibles et fait naître spontanément quelques amitiés aussi éthyliques qu'éphémères dans la salle principale de l'auberge, un des personnages-joueurs (de préférence Piorad) est pris à partie de manière bourrue mais non agressive par un guerrier passablement éméché. L'individu est insistant et propose de comparer ses tatouages avec le personnage-joueur. La règle du jeu est que le moins bien loti des deux en jolis dessins bleutés paye sa tournée générale. Si le personnage-joueur accepte le défi (et il y a fort à parier que ses gentils petits camarades sauront trouver les arguments pour l'en convaincre), faites en sorte que l'inconnu arbore devant témoins un tatouage de plus que le malheureux aventurier. Si le personnage-joueur ne s'étouffe pas de honte, un témoin plus touché que les autres par le désarroi du Piorad pourra lui souffler qu'une victoire sur le fameux monstre des montagnes serait du meilleur effet pour clouer le bec de l'arrogant personnage.

- **6** : (pour les maîtres de jeu préférant se réserver le plaisir d'interpréter eux-mêmes les armes-dieux) lorsque les personnages-joueurs auront entendu parler en détail de la créature, de ses pouvoirs (plus ou moins romancés par les rares témoins des massacres) et de son apparence, leurs armes seront instinctivement interpellées par cette histoire et auront le sentiment que les événements étranges qui se trament dans les hauteurs de la région ne leur sont pas totalement étrangers. Elles seront donc amenées à convaincre leur porteur qu'il s'agit de leur prochaine destination (les armes-dieux ne manquent généralement pas d'arguments pour arriver à leur fin).

Quelle que soit la solution adoptée, le départ des personnages-joueurs sera salué par les cris de joie et d'encouragement de la foule de paysans aux abois.

Il y a toutefois un petit hic à toutes ces manifestations de sympathie : un espion alweg à la solde des Thunks part prévenir ses employeurs de ce qui se trame à Rockford. En effet, les Thunks voient d'un oeil plus que réjoui la présence du monstre dans les montagnes. Le désordre qui en résulte et, à terme, la déliquescence de " l'économie " piorad, est tout à fait à leur goût. La réponse ne se fera pas attendre : une troupe de Flocons de sang sera chargée de repérer discrètement le groupe des personnages-joueurs et de les éliminer le moment venu. Les personnages-joueurs rencontreront les guerriers d'élite thunks (si tout se passe bien) sur le chemin de l'antre du Kölgrensturm (voir la partie du scénario intitulée " L'affrontement " et celle intitulée " Personnages non-joueurs " pour leurs caractéristiques).

L'aventure commence...

Une fois trouvé le bon moyen de mettre votre groupe de personnages-joueurs sur la piste du monstre, diverses étapes vont se proposer à leur perspicacité.

Souvenons-nous tout d'abord que le seul élément sûr permettant de localiser l'antre de la bête est cousu sur le dos d'un malheureux tatoueur des montagnes nommé Karl Dranken. Les aventuriers pourront mettre la main sur ce personnage dans le village de Nimmenheim que la population a, dans sa majorité, décidé de ne pas quitter. Là, les gens connaissent de réputation le Kölgrensturm et se souviennent parfaitement de la mésaventure de Liestre Frenger (le fameux vengeur solitaire qui perdit la

tête pour avoir sous-estimé l'endurance de la créature). Le maître de jeu doit conserver à l'esprit que sa mission est d'amener son groupe de personnages-joueurs, après divers obstacles, à trouver le tatoueur. La suite logique de l'entretien qui devrait en découler est évidente (et certainement brutale), elle vous amènera à la dernière partie de cette aventure, intitulée " L'affrontement ".

Seek and destroy...

Ce qui devrait faire l'objet des premières recherches des personnages-joueurs sera certainement les trois villages dévastés par le Kölgrensturm : Friedenheim, Lodenheim et Kirschenheim. Les noms de ces villages reviennent en effet souvent dans les propos des nombreux paysans ayant émigré à Rockford. Il est à peu près certain que les aventuriers en auront entendu parler, pour peu qu'ils aient écouté les innombrables conversations participant au brouhaha constant des rues de la ville piorad.

En outre, les aventuriers pourront trouver sans difficulté une âme charitable capable de leur indiquer sommairement la direction des trois villages de montagne.

Divers problèmes peuvent survenir lors de la visite des personnages-joueurs dans ces villages :

Friedenheim, ou du moins ce qu'il en reste, abritait naguère une centaine d'âmes. Ce hameau est à deux jours de chevauchée au nord-ouest de Rockford. C'est, des trois villages, celui auquel on peut accéder le plus rapidement. Le spectacle des restes plus ou moins décharnés, partiellement dévorés ou simplement horriblement mutilés des paysans est à déconseiller aux personnes sensibles (dont ne font certainement pas partie nos aimables aventuriers). Si vous avez opté pour l'introduction numéro 2, Friedenheim sera le village d'origine du personnage-joueur. Si ce dernier et vous-même aviez préalablement choisi un autre nom pour ce hameau, remplacez-le à loisir ! N'hésitez surtout pas à insister sur l'aspect horrible de la situation. Si le personnage-joueur a l'occasion de reconnaître un proche dans les monceaux de cadavres à moitié enfouis sous la neige, sans doute cela contribuera-t-il à décupler son énergie guerrière lors de la confrontation finale...



Hommes, femmes, vieillards, enfants... plus rien de ce qui peuplait cette paisible bourgade de montagne ne peut témoigner autrement que silencieusement des minutes de violence intenses qui s'y déroulèrent quelques semaines plus tôt.
Les cadavres, pour la plupart incomplets, de ceux qui furent les hommes robustes de Friedenheim, sont étendus en arc de cercle à l'entrée du village. Les femmes, les enfants, les faibles, ceux dont l'espoir de pitié était la meilleure garantie de survie, ceux-là entremêlent maintenant de façon odieuse et grotesque leurs dépouilles éparpillées aux quatre coins du village.
Même s'il est évident que ces pauvres gens n'étaient pas préparés à cet affrontement, l'étendue du massacre s'étalant jusque dans les recoins des maisons vous laisse à penser que la chose qui sévit dans ces montagnes doit être un adversaire à ne pas prendre à la légère. S'il est un sentiment dont elle est manifestement dépourvue, il s'agit sans nul doute de la clémence.

L'odeur qui règne ici est des plus incommodantes à tel point qu'elle pourra justifier un jet d'Endurance facile (faut pas pousser, on est quand même dans Bloodlust© !) : le résultat doit être inférieur ou égal au score d'Endurance du personnage multiplié par cinq, auquel on ajoute un bonus de 25. Si le jet est raté, le personnage-joueur sera pris de malaises qui l'indisposeront pour une durée de 2d10 minutes, pendant lesquelles toutes ses compétences subiront un malus de 20%.

Lors de leur visite des lieux, les aventuriers tomberont nez à nez, au détour d'une ruelle empestant la mort, avec une poignée de jeunes lézards des neiges. Le nombre de créatures occupées à goulûment nettoyer les rues de Friedenheim sera égal au nombre de joueurs autour de la table.

Le maître de jeu pourra autoriser les personnages-joueurs à faire un jet de Perception multipliée par cinq pour ne pas être surpris par les bêtes.

Les lézards des glaces (jeune)

FO	EN	AG	RA	PE	VO
35	30	8	8	10	8

Attaque brutale	**80%**
Attaque normale	5%
Attaque rapide	5%
Esquive	5%
Acrobatie	5%
Course	**50%**
Discrétion	5%
Nage	**50%**
Repérage	5%
Points de vie	60
Prestige à gagner	3
Armure	4
Dommages	L
Initiative	3

Il n'y a ici aucun indice en rapport avec le tatoueur de Nimmenheim. Les biens et autres économies abandonnés, volontairement ou non, ont depuis longtemps été emportés par les charognards humains que sont les détrousseurs de cadavres (probablement des Thunks). Il n'y aura donc rien de bon à récupérer dans ce village réduit à quelques monticules de pierres et une poignée de cendres froides.

Lodenheim offre sensiblement le même spectacle de désolation. Les traces de lutte et les dimensions des pas de la créature sont identiques. C'est bien le même monstre qui est responsable des deux massacres. Ce village est situé à un polac et demi de Friedenheim. En son temps, il comptait une soixantaine d'habitants. Les cadavres sont dans un état de décomposition moins avancé que dans le hameau précédent, ce qui attire immanquablement quelques meutes de loups. La chair est ici abondante et il n'y a pas à se battre pour l'obtenir : que demander de plus ? Les personnages-joueurs devront par conséquent venir à bout de 1d6+6 de ces charmants bestiaux avant de pouvoir prétendre visiter les habitations vides de Lodenheim.

Si ce n'était le froid un peu plus vif et le nombre plus restreint de chaumières, vous pourriez croire que vos montures vous ont ramenés, sans que vous ne vous en rendiez compte, au village que vous venez de quitter. Le spectacle est quasiment le même que dans le village précédent. La neige est peut-être un peu moins piétinée ici... Sans doute y avait-il moins d'hommes valides.

Le petit vent glacial bien connu des montagnards commence à souffler, rougissant vos oreilles et transformant votre souffle en vapeur. Imperceptiblement, au chant assourdi des branches des sapins s'entrechoquant non loin de là se mêlent en crescendo quelques grognements menaçants... Les loups vous attendent.

La meute de loups

Chef de meute (1)

FO	EN	AG	RA	PE	VO
15	12	12	15	14	10

Attaque brutale	20%
Attaque normale	10%
Attaque rapide	30%
Esquive	30%
Acrobatie	20%
Course	30%
Discrétion	25%
Nage	20%
Repérage	40%
Points de vie	24
Armure	0
Dommages	G
Initiative	16

Grands mâles (2)

FO	EN	AG	RA	PE	VO
15	10	12	15	14	10

Attaque brutale	15%
Attaque normale	10%
Attaque rapide	25%
Esquive	30%
Acrobatie	20%
Course	30%
Discrétion	25%
Nage	20%
Repérage	30%
Points de vie	20
Armure	0
Dommages	G
Initiative	16

Loups (1d6+3)

FO	EN	AG	RA	PE	VO
14	10	12	14	14	10

Attaque brutale	10%
Attaque normale	10%
Attaque rapide	10%
Esquive	25%
Acrobatie	20%
Course	20%
Discrétion	25%
Nage	20%
Repérage	30%
Points de vie	20
Armure	0
Dommages	F
Initiative	15

Ici non plus, les personnages-joueurs ne trouveront pas d'indice menant à Karl Dranken. Les traces de pas gigantesques et manifestement non humains sont les mêmes ici qu'à Friedenheim.

Kirschenheim est situé à quatre polacs et demi de Lodenheim. C'est le village le plus récemment dévasté des trois. Les cadavres y sont ici beaucoup moins nombreux qu'ailleurs. En effet, les habitants eurent vent de ce qui s'était passé non loin de chez eux. Seuls les plus courageux (ou les plus inconscients) décidèrent de rester défendre leurs murs. Les autres sont encore en vie, mais doivent certainement mendier, à l'heure qu'il est, dans une ruelle crasseuse de Rockford. Les personnages-joueurs auront ici l'opportunité de suivre une piste menant à Nimmenheim, ce qui nous amènera tout naturellement au paragraphe intitulé “ On tient le bon bout ”.

Même si, dit-on, on peut s'habituer à tout, la découverte de ce nouveau massacre tend à vous faire penser que le monstre des montagnes commence à friser l'indécence. Toutefois, vous constatez rapidement que, dans ce village, les cadavres, s'ils sont aussi cruellement charcutés que dans les précédents, sont en revanche nettement moins nombreux.
L'absence de bétail égorgé ou à demi-dévoré semble signifier qu'une partie de la population a déguerpi avec ses bêtes avant l'arrivée de la créature.
En cherchant plus en détail, vous découvrez les traces de nombreux chariots tirés par des polacs, dont la profondeur trahit l'importance du chargement... Apparemment, le courage a manqué à quelques-uns des villageois.
Outre ces indices assez clairs, vous trouvez bientôt des traces d'un être humain ayant couru dans la neige et ce, peu de temps avant votre arrivée (une journée au maximum). La direction empruntée par le coureur est différente de celle choisie par les fuyards. Alors que la trace des pas dans la neige emporte votre regard vers une destination masquée par un caprice du relief, un mince filet de fumée pointe au loin le bout de ses volutes...

Alors que les traces importantes de chariots et de bétail mènent (vous vous en doutiez) plus ou moins directement à Rockford, la piste laissée par le coureur solitaire conduira ceux qui décideront de la suivre vers le village de Nimmenheim.

On tient le bon bout

Cette partie du scénario se déroule dans le petit village de Nimmenheim. A ce jour, le Kölgrensturm n'a pas encore usé de ses capacités destructrices sur les humbles masures et les habitants de ce charmant hameau. Cela dit, si les personnages-joueurs devaient trop tarder à découvrir le moyen d'arriver au repaire du monstre, il se pourrait que celui-ci vienne à leur rencontre (par un pur effet du hasard, bien entendu). Considérez que si les aventuriers mettent plus de trois jours à obtenir l'information qu'ils sont censés trouver ici, le Kölgrensturm prendra les devants et attaquera.

Lors de leur visite de l'endroit, les personnages-joueurs devront apprendre l'existence du tatouage de Liestre Frenger.

Vous constaterez que les informations concernant Karl Dranken sont plus difficiles à obtenir que l'histoire de Liestre. Ce dernier est enterré à proximité du village. Si les personnages-joueurs décident d'exhumer le corps du condamné, ils le trouveront décapité et une bonne portion de la peau de son torse manque.

Les habitants de Nimmenheim sont relativement accueillants, même si ce que l'on raconte sur le sort des villages voisins les rend un peu plus nerveux qu'à l'ordinaire. Une trentaine d'habitants sur cinquante sont encore présents. Les personnages-joueurs pourront donc rencontrer :

- ***le chef du village***, Erik Drenstorm, sa femme et ses trois enfants (un garçon et deux filles). Ils connaissent l'histoire de Liestre Frenger : Erik a fait partie du conseil qui accepta la version de l'histoire et autorisa que le jeune homme obtienne le tatouage tant désiré. Il est également bien placé pour connaître le sort qui fut réservé à Karl Dranken. Il n'en parlera pas (comme la plupart des habitants de Nimmenheim), car il estime, sans l'avouer ouvertement, que le pauvre homme a été injustement traité. Erik est persuadé que la peine de mort eût été moins douloureuse que le châtiment prononcé. La prétendue clémence dont bénéficia le tatoueur était plus vraisemblablement due au fait que les dirigeants du village ne voulaient pas que Nimmenheim soit dépourvu de tatoueur trop longtemps. Comme tous les lâches, les menteurs et les guerriers destitués, Liestre Frenger n'a pas eu l'honneur d'être incinéré. Il est enterré non loin du village. La famille Drenstorm a hébergé l'unique rescapé du massacre de Kirschenheim. Ce dernier souffrait de petites blessures mais refusa de demeurer un jour de plus dans les montagnes. Il est parti au lever du jour vers la vallée, probablement dans le but de rallier une ville. Il était très choqué par les scènes dont il a été le témoin. Les descriptions qu'il fit du monstre correspondent bien à la légende du Kölgrensturm.

- ***le forgeron***, Ingön Sternan, sa femme et ses quatre enfants (trois garçons et une fille). Cette famille est apparemment résignée à subir un jour ou l'autre la visite du monstre, mais préfère ne pas trop aborder le sujet. Ils se souviennent de Liestre Frenger et peuvent raconter aux aventuriers que le jeune homme était un imposteur. Ils ne parleront pas de ce qui est arrivé au tatoueur et prétendront n'être au courant de rien si on les interroge à ce propos. Le forgeron, s'il est questionné à ce sujet, pourra indiquer aux personnages-joueurs l'endroit où est enterré Liestre Frenger. C'est Ingön Sternan qui a accueilli le rescapé du massacre de Kirschenheim. Il l'amena chez Erik Drenstorm mais ne sait rien de ce que le jeune homme a bien pu raconter. Il n'avait de toute façon pas l'air d'être en pleine possession de ses moyens.

- ***le bûcheron***, Jurgen Schilak, sa femme et ses huit enfants (cinq garçons et trois filles). Cette famille semble ne pas craindre du tout une irruption du monstre. Le père de famille est une montagne de muscles qui manie la cognée tout au long de l'année et ne tremble pas le moins du monde à l'idée d'en asséner quelques coups au Kölgrensturm. Toute sa famille est derrière lui lorsqu'il fanfaronne à ce sujet (sauf peut-être sa femme qui entretient secrètement quelques inquiétudes au sujet de ses enfants. Elle n'a toutefois jamais osé suggérer à son bûcheron de mari l'idée de quitter les lieux). Les propos que tiendront les membres de la famille Schilak seront sans aucune pitié envers Liestre Frenger. Pour Jurgen, ce type a eu ce qu'il méritait et encore, on aurait dû le torturer un peu avant de le décapiter. Il espère que les vers se régalent des restes du sale menteur. Il pourra indiquer aux personnages-joueurs l'endroit où est enterré Liestre. Si l'on évoque Karl Dranken, Jurgen et les siens montreront quelques réticences à en parler. Toutefois, les personnages-joueurs représentant tout ce que respecte le bûcheron, ils n'auront pas besoin de déployer des trésors de diplomatie pour le persuader de dire ce qu'il sait : *" Le tatoueur n'a pas été tué comme le prévoit la loi piorad. Après tout... certaines personnes du village ont accepté que Karl exécute le travail sur Frenger... Il aurait été injuste que lui soit exécuté et pas tous les autres. Par contre, il a été condamné à subir une torture dont j'ignore les détails. Ce que je sais, c'est qu'on n'a pas vu Karl pendant quatre jours après que la sentence a été appliquée... Je serais curieux de savoir ce qu'ils lui ont fait. Mais j'ai préféré ne pas lui poser de questions. "* La famille Schilak n'a pas eu vent de la visite du rescapé de Kirschenheim.

- ***l'éleveur***, Thomas Virnz, sa femme et ses quatre garçons. Cette famille est restée à Nimmenheim malgré sa peur panique de ce qui pourrait bientôt lui arriver. *" Il faut bien s'occuper des polacs et ce n'est pas à Rockford qu'on peut trouver facilement de quoi les nourrir "*. Si les personnages-joueurs bavardent un petit moment avec Thomas, ils s'apercevront que ce brave homme est plus préoccupé par son bien que par sa propre vie et celle des siens. C'est un homme taciturne et fort peu sympathique. L'aîné des garçons, s'il est interrogé seul, pourra informer les aventuriers de l'histoire de Liestre Frenger. Très curieux de nature, cette charmante tête blonde a l'habitude de fouiner un peu partout dans le village. Il sait ce qui est arrivé à Karl Dranken. Du moins, il sait qu'on lui a cousu quelque chose sur la peau du dos, mais ignore de quoi il s'agit. Il cherchera de lui-même à informer les personnages-joueurs si ceux-ci ont essayé de questionner son père. Un klidor pour salaire serait le bienvenu ! De même, il pourra montrer aux aventuriers la tombe de Liestre Frenger.

L'aîné des enfants Virnz a vu le forgeron amener le rescapé du massacre de Kirschenheim chez les Drenstorm. Comme il n'a pas vu l'étranger partir à l'aube, il pense que ce dernier réside toujours dans la demeure du chef de village. Il suggérera même aux personnages-joueurs que peut-être, pour une raison inconnue, les Drenstorm le séquestrent...

- ***le tatoueur***, Karl Dranken et ses deux filles. Sans doute la plus renfermée des familles de Nimmenheim. Les membres qui la composent ne sortent jamais. Pour les rencontrer, il faudra frapper à la porte et faire preuve de beaucoup de persuasion. Si les personnages-joueurs déclarent vouloir trouver et détruire le Kölgrensturm, une des deux filles de Karl sortira de la maison et tiendra ces propos aux aventuriers : *" Mon père a déjà beaucoup souffert à cause de ce monstre et de quelqu'un qui prétendait l'avoir tué. Il ne désire pas en parler. Nous voulons tous les trois oublier cette histoire. S'il vous plaît, laissez-nous tranquilles et passez votre chemin ".*
Si les personnages-joueurs demandent pourquoi ils ne sont pas partis de Nimmenheim, la jeune femme répondra que l'état de son père réclame des soins constants et qu'il lui est très difficile de se déplacer. En outre, les Dranken ne possèdent pas les moyens indispensables à un tel voyage. Si les personnages-joueurs bavardent assez longtemps avec la jeune femme (au moins cinq bonnes minutes de discours ponctué de remarques judicieuses et d'arguments frappants), Karl ordonnera à sa fille de laisser entrer les aventuriers. Karl Dranken est un homme d'une quarantaine d'années aux cheveux grisonnants. De petite taille et de faible charpente, on peut constater que ses mains trahissent son activité artistique. Il n'a pas les doigts épais et calleux des fermiers ou des bûcherons. Le tatoueur est assis sur son lit. Sa seconde fille est à son chevet. Au pied du lit on peut voir un baquet d'eau fumante, une bassine remplie d'un jus glauque difficilement identifiable et un tas de lambeaux de linge d'une couleur allant du jaune clair au marron en passant par le rouge vif. En fait, la peau tatouée de Liestre Frenger qui fut cousue sur le dos de Karl a provoqué une infection. D'énormes poches de pus épais se forment continuellement sous le tatouage et le jus infâme ne s'échappe que difficilement d'entre les coutures. Ses filles passent plusieurs heures par jour à expulser les humeurs malsaines qui rongent le dos de leur père, ce qui est d'autant plus dur que cela fait énormément souffrir le vieil homme. Si les personnages-joueurs arrivent à convaincre Karl de leur montrer le tatouage de Liestre Frenger, ce qui ne se fera pas sans mal (c'est le bon moment pour un peu de bon roleplaying), Karl demandera à ses filles de quitter la pièce. Cela fait, le tatoueur posera une condition pour dénuder son dos meurtri : les personnages-joueurs devront rapidement mettre un terme à ses souffrances. Le vieil homme ne supporte plus l'humiliation et la douleur du supplice qui le cloue au lit. Il attend la mort qui se fait trop attendre à son goût. Si on met en avant la délicate question de l'avenir de ses filles, il répondra qu'elles ont toute la vie devant elles et que si elles ne trouvent pas un mari dans le village, il serait préférable pour elles de tenter leur chance dans un autre hameau ou même dans une ville. Apparemment, le vieil homme paraît fermement décidé à mourir. Lorsque les personnages-joueurs verront le dos de Karl, ils pourront constater que le spectacle n'est pas très ragoûtant.

La peau cousue est gonflée d'immondes poches d'un pus épais qui n'arrive que difficilement à s'expulser par les interstices que les points grossiers et profonds ont daigné laisser. Le dessin tatoué sur l'épiderme étranger représente un homme terrassant

un monstre trois fois plus imposant que lui. La créature a quatre bras et des dents gigantesques. Une épée est fichée dans le thorax de la bête.
Karl vous explique que les mains de la créature représentent les points cardinaux. Il a fait le dessin en suivant les indications de Liestre Frenger. L'itinéraire à suivre pour trouver le repaire du Kölgrensturm figure sur le dessin : le pied gauche de la bête représente le village de Lodenheim et la position des deux bras gauches n'est pas fortuite ; il s'agit des passages montagneux à emprunter jusqu'à la clairière abritant l'antre de la créature. Maintenant, vous savez tout. Le tatoueur vous souhaite bonne chance et attend, résigné, que vous remplissiez votre part du marché.

En sortant de la chaumière, les personnages-joueurs auront certainement à donner quelques explications aux deux filles de Karl. Considérez que même si les aventuriers développent une ingéniosité extraordinaire pour expliquer que c'était là la volonté de leur père, les deux jeunes femmes seront plus qu'inconsolables et traiteront les personnages-joueurs de tous les noms en tambourinant leur torse de leurs petits poings vengeurs.

Si les aventuriers décident d'user de violence pour se débarrasser des deux orphelines, les villageois se rassembleront autour d'eux. Il se peut qu'il s'ensuive une bataille générale dans le village. Logiquement les pauvres paysans n'ont aucune chance mais on ne sait jamais. Référez-vous au livre des règles de Bloodlust© pour les caractéristiques générales des Piorads.

L'affrontement

Dans cette dernière partie du scénario, les personnages-joueurs seront confrontés, d'une part, à une troupe de Flocons de sang décidés à les tuer, d'autre part, à la créature des montagnes du nord. La bataille finale se doit d'être épique et héroïque.

Depuis l'épisode agaçant de l'intrusion de Liestre Frenger, Freïka et le Kölgrensturm ont passé quelques temps à poser divers pièges le long du parcours menant à leur repaire.

Ces obstacles invisibles et meurtriers devraient donner un peu de fil à retordre aux personnages-joueurs. Chacun de ces pièges sera décrit de la manière suivante :

Forme : où l'on apprend de quelle manière est construit le piège et ce qui est censé le déclencher.
Repérage : où l'on apprend les éventuels modificateurs à apporter aux jets de repérage des personnages-joueurs pour remarquer le piège.
Désamorçage : où l'on indique la difficulté du jet d'Agilité multipliée par 5 à réussir pour neutraliser le piège.
Dommages : où l'on apprend quels dommages est capable d'infliger le piège en question. Si un personnage-joueur est victime du piège, lancez un dé à dix faces et reportez-vous au tableau des dommages. La somme des points de vie perdus est inscrite à l'intersection de la colonne de sévérité et la ligne du résultat du dé à dix faces.
Esquive : où l'on apprend comment un personnage-joueur victime du piège peut s'en sortir sans dégâts graves.

Il faudra quatre jours de voyage pour arriver au repaire de la bête.

Premier jour

Piège numéro 1
Forme : fosse de deux mètres de profondeur creusée et recouverte de branchages dissimulés par de la neige. Des pieux sont fichés au fond de la fosse (en doutiez-vous ?).
Repérage : jet de repérage Moyen.
Désamorçage : jet Difficile d'Agilité multipliée par cinq.
Dommages : D.
Esquive : le personnage-joueur doit réussir un jet d'Agilité pur avec 1d100. Si le jet est réussi, le personnage est indemne.

Piège numéro 2
Forme : petits épieux très acérés plantés dans le sol et masqués par la neige. Ce type de piège est essentiellement destiné à blesser les montures.
Repérage : jet de repérage Très difficile.
Désamorçage : jet Très facile d'Agilité multipliée par cinq.
Dommages : C. Notez qu'une monture sera affectée par 1d6 épieu(x) alors qu'un personnage à pied ne sera blessé que par 1d3 épieu(x).
Esquive : pas d'esquive possible.

Piège numéro 3
Forme : branche basse très flexible et tendue. A son extrémité est attaché un pieu de bois pointu. Lorsque la victime touche la corde retenant la branche, elle la libère.
Repérage : jet de repérage Difficile.
Désamorçage : jet Moyen d'Agilité multipliée par cinq.
Dommages : K.
Esquive : le personnage-joueur doit réussir un jet Très difficile de Rapidité multipliée par cinq. Si le jet est réussi, le personnage est indemne.

Deuxième jour

Piège numéro 4
Forme : un tas de troncs d'arbres posés au bord du chemin et retenus par un morceau de bois attaché à une cordelette. Si la victime touche la cordelette, les troncs d'arbres, libérés, se mettent à rouler vers le chemin.
Repérage : jet de repérage Moyen.
Désamorçage : jet Facile d'Agilité multipliée par cinq.
Dommages : K.
Esquive : le personnage-joueur doit réussir un jet Difficile de Rapidité multipliée par cinq. Si le jet est réussi, le personnage est indemne.

Piège numéro 5
Forme : un gros tronc d'arbre suspendu à la manière d'un balancier ; une corde libère la course meurtrière du tronc vers la pauvre victime.
Repérage : jet de repérage Difficile.
Désamorçage : jet Moyen d'Agilité multipliée par cinq.
Dommages : M.
Esquive : le personnage-joueur doit réussir un jet Très difficile d'Agilité multipliée par cinq. Si le jet est réussi, divisez les dégâts par trois.

Une fois passé ce piège, les personnages-joueurs seront, le jour suivant, pris pour cibles par les quatre Flocons de sang partis à leur recherche (le cinquième n'a pas supporté une chute vertigineuse provoquée par un piège tendu par la créature). Ils se montreront égaux à eux-mêmes et attaqueront lâchement les personnages-joueurs à distance.

Troisième jour

Piège numéro 6
Forme : deux grandes grilles de bois aux intersections desquelles sont fixées perpendiculairement des pointes de métal. Un réseau de cordes fixées aux branches des arbres à proximité fait se refermer la gigantesque mâchoire sur la pauvre victime déclenchant le piège. Les deux grilles sont posées à plat sur le sol et sont dissimulées par la neige.
Repérage : jet de repérage Difficile.
Désamorçage : jet Facile d'Agilité multipliée par cinq.
Dommages : N.
Esquive : le personnage-joueur doit réussir un jet d'Agilité multipliée par deux. Si le jet est réussi, divisez les dégâts par deux.

Piège numéro 7
Forme : quatre pieux de bois d'une longueur de 1,50 mètre. Quatre arbres aux branches basses formant un carré approximatif sont perforés, les trous se dirigeant vers un point situé au centre du carré. Les pieux sont introduits dans les troncs, les pointes ne dépassent pas de l'écorce et le trou est masqué par de la mousse. Le principe de base de propulsion des pieux est similaire à celui de la baliste. Le déclenchement se fait en marchant au milieu du carré.
Repérage : jet de repérage Moyen.
Désamorçage : jet Moyen d'Agilité multipliée par cinq.
Dommages : L (1d4 pieux peuvent toucher).
Esquive : le personnage-joueur doit réussir un jet Très difficile d'Agilité multipliée par cinq. Si le jet est réussi, ôtez un pieu au nombre devant normalement toucher.

Piège numéro 8
Forme : une vingtaine de filets remplis de pierres d'où saillent des pointes de métal en tous sens. Les filets sont de la taille approximative d'une tête humaine. L'ensemble des filets est maintenu en équilibre sur des planches grossières posées de branche en branche. Plus les arbres de l'endroit choisi sont proches, plus le piège est efficace. Une corde tendue permet de libérer les filets qui iront droit sur le crâne des pauvres victimes.
Repérage : jet de repérage Difficile.
Désamorçage : jet Moyen d'Agilité multipliée par cinq.
Dommages : F (2d10 filets meurtriers peuvent toucher).
Esquive : le personnage-joueur doit réussir un jet Très difficile d'Agilité multipliée par cinq. Si le jet est réussi, ôtez 1d10 au nombre de pierres devant normalement toucher.

Quatrième jour

Piège numéro 9
Forme : le piège doit se situer à proximité d'un précipice. La dénivellation de l'endroit choisi doit être masquée par un réseau de branchages tressés et recouverts de neige. Un objet attirant l'attention, tel qu'un sac ou une flèche à l'empennage voyant, doit être posé à l'extrémité la moins solide du leurre. La victime, surprise, fait s'écrouler la surface de bois tressé, glisse sur la pente probablement enneigée puis plonge dans le précipice.
Repérage : jet de repérage Difficile.
Désamorçage : jet Très facile d'Agilité multipliée par cinq.
Dommages : la mort du personnage-joueur (100d10+20).
Esquive : le personnage-joueur doit réussir un jet de Rapidité sans modificateur avec 1d100. Si le jet est réussi, il réussit à s'agripper au bord du précipice d'où il sera facile à un tiers de lui venir en aide. Si le personnage-joueur est seul, il devra réussir un jet Difficile d'Acrobatie pour s'en sortir (maximum trois tentatives, à l'issue desquelles un échec signifie une mort irrémédiable).

Une fois passé avec succès le chemin, semé d'embûches, menant au repaire du Kölgrensturm, les personnages-joueurs pourront (enfin !) se mesurer à la créature.

Un abri rocailleux s'enfonce dans le sol à une profondeur qu'il vous est impossible d'estimer. Pas un bruit ne vient perturber la scène dont vous vous apprêtez à être les acteurs. Devant vous, à une dizaine de mètres, se tient une créature d'environ trois mètres de haut, à la peau brune tachetée de plaques verdâtres et constellée de pustules et autres bubons infâmes. Sa gueule gigantesque a du mal à contenir une dentition aussi abondante qu'inquiétante. La garde d'une épée à deux mains fichée dans son thorax dépasse au beau milieu de son abjecte poitrine. La bête semble attendre, les quatre bras ballants, le début de l'affrontement.

C'est à cet instant que les moins attentifs des personnages-joueurs seront les victimes du :

Piège numéro 10 (ce dernier piège a été tendu à quelques mètres de l'antre du Kölgrensturm qui le déclenchera au moment opportun).
Forme : un grand filet de cordes épaisses de six mètres sur six dissimulé par une mince couche de neige. Lorsque la créature déclenche le piège, la ou les victimes se retrouve(nt) prisonnière(s) du filet, à trois mètres du sol. Depuis l'intérieur du filet, dégainer une arme requiert un jet Moyen d'Agilité. Il faudra ensuite une minute pour se libérer du piège ou dix secondes si le personnage-joueur dispose d'une tronçonneuse.
Repérage : jet de repérage Difficile.
Désamorçage : jet Facile d'Agilité.
Dommages : A (décalez d'une colonne vers la droite pour chaque personnage-joueur piégé en plus du premier : ceci représente les multiples chocs occasionnés lorsque le filet se referme sur ses victimes).
Esquive : le (ou les) personnage(s)-joueur(s) doi(ven)t réussir un jet Très difficile de Rapidité multipliée par cinq. Si le jet est réussi, le piège se referme sans lui (eux).

Les personnages-joueurs ayant échappé au piège feront instantanément l'objet des attaques féroces du Kölgrensturm (voir le chapitre consacré aux " Personnages non-joueurs ").

Personnages non-joueurs

Les Flocons de sang

Trois hommes de troupe

FO	EN	AG	RA	PE	VO
8	10	12	12	16	10



Attaque brutale	5%
Attaque normale	10%
Attaque rapide	10%
Esquive	20%
Feinte	20%
Parade	10
Tir	**60%**

Acrobatie	10%
Artisanat	20%
Astronomie	20%
Commandement	5%
Connaissance	10%
Course	5%
Discrétion	45%
Équitation	25%
Marchandage	20%
Médecine	10%
Repérage	**55%**
Séduction	5%
Stratégie	10%
Tactique	10%

Points de vie	20
Prestige	4

Protection	0

Épée courte	
Option	FT
Toucher	20%
Initiative	4
Dommages	F
Arc court	
Option	Tir
Toucher	60%
Dommages	F

Un chef

FO	EN	AG	RA	PE	VO
9	11	12	13	16	10

Attaque brutale	5%
Attaque normale	20%
Attaque rapide	20%
Esquive	20%
Feinte	20%
Parade	10
Tir	**65%**

Acrobatie	10%
Artisanat	20%
Astronomie	20%
Commandement	15%
Connaissance	10%
Course	5%
Discrétion	**55%**
Équitation	30%
Marchandage	20%
Médecine	15%
Repérage	**55%**
Séduction	5%
Stratégie	10%
Tactique	20%

Points de vie	22
Prestige	20

Protection	0

Épée courte	
Option	FT
Toucher	20%
Initiative	5
Dommages	F
Arc court	
Option	Tir
Toucher	65%
Dommages	F

Le Kölgrensturm

FO	19 (+2 = 21)
EN	25
AG	15
RA	9 (+3 = 12)
PE	16
VO	10

Attaque brutale	**85%**
Attaque normale	10%
Attaque rapide	10%
Esquive	20%
Feinte	20%
Parade	0%
Tir	0%

Acrobatie	30%
Artisanat vorozion	75%*
Astronomie	0%
Commandement	0%
Connaissance (piorad)	65%**
Course	35%
Discrétion	55%***
Équitation	0%
Marchandage	0%
Médecine	0%
Repérage	55%
Séduction	0%
Stratégie	0%
Tactique	0%

* : (5% + 10% dus à la Caractéristique + 60% de l'arme)
** : (5% de la créature + 60% de l'arme)
*** : (15% de la créature + 40% de l'arme).

Points de vie	50
Prestige	50

Griffes (quatre attaques par tour de combat)

Option	AB
Toucher	85%
Initiative	7
Dommages	I*

* : F, plus deux colonnes vers la droite du fait de sa grande force, plus une colonne vers la droite du fait de l'option choisie : I.

Morsure (une attaque par tour de combat)

Option	AB
Toucher	85%
Initiative	5
Dommages	H*

* : E, plus deux colonnes vers la droite du fait de sa grande force, plus une colonne vers la droite du fait de l'option choisie : H.

Peau très épaisse

Protection	20*

* : 5 de la peau + 5 de l'arme + 10 de la Protection accrue = 20.

Régénération	(voir le chapitre consacré aux monstres)
Prestige (à gagner)	25

Le Kölgrensturm peut frapper quatre ennemis différents au cours du même tour, mais ne bénéficiera de son plein potentiel qu'à l'encontre d'une seule cible. Dans ce cas, les autres attaques subiront un malus de 10% cumulatif par adversaire en plus du premier. A l'inverse, si la créature choisit de frapper une même cible avec plusieurs membres, chaque attaque bénéficiera d'un bonus de 5% par griffe au-delà de la première. Ainsi, si le monstre décide d'attaquer un seul personnage-joueur lors d'un tour donné, ses quatre attaques se feront avec une base de 100% (85% + 5% + 5% + 5%). En outre, la créature ne peut tenter de mordre qu'une cible ayant été préalablement victime d'une griffure (le monstre attire sa victime vers sa gueule). L'attaque par morsure aura tout de même lieu dans le même tour. Si la morsure est effectuée après une griffure multiple (faite par deux, trois ou quatre membres), le pourcentage de base de l'attaque sera modifié de +5% par bras ayant agrippé la victime en plus du premier. Si le Kölgrensturm est amené à trois points de vie ou moins, il arrachera Freïka de son thorax et la jettera au loin, dans un précipice, où l'arme devra attendre de nombreuses années avant de retrouver un porteur.

Freïka

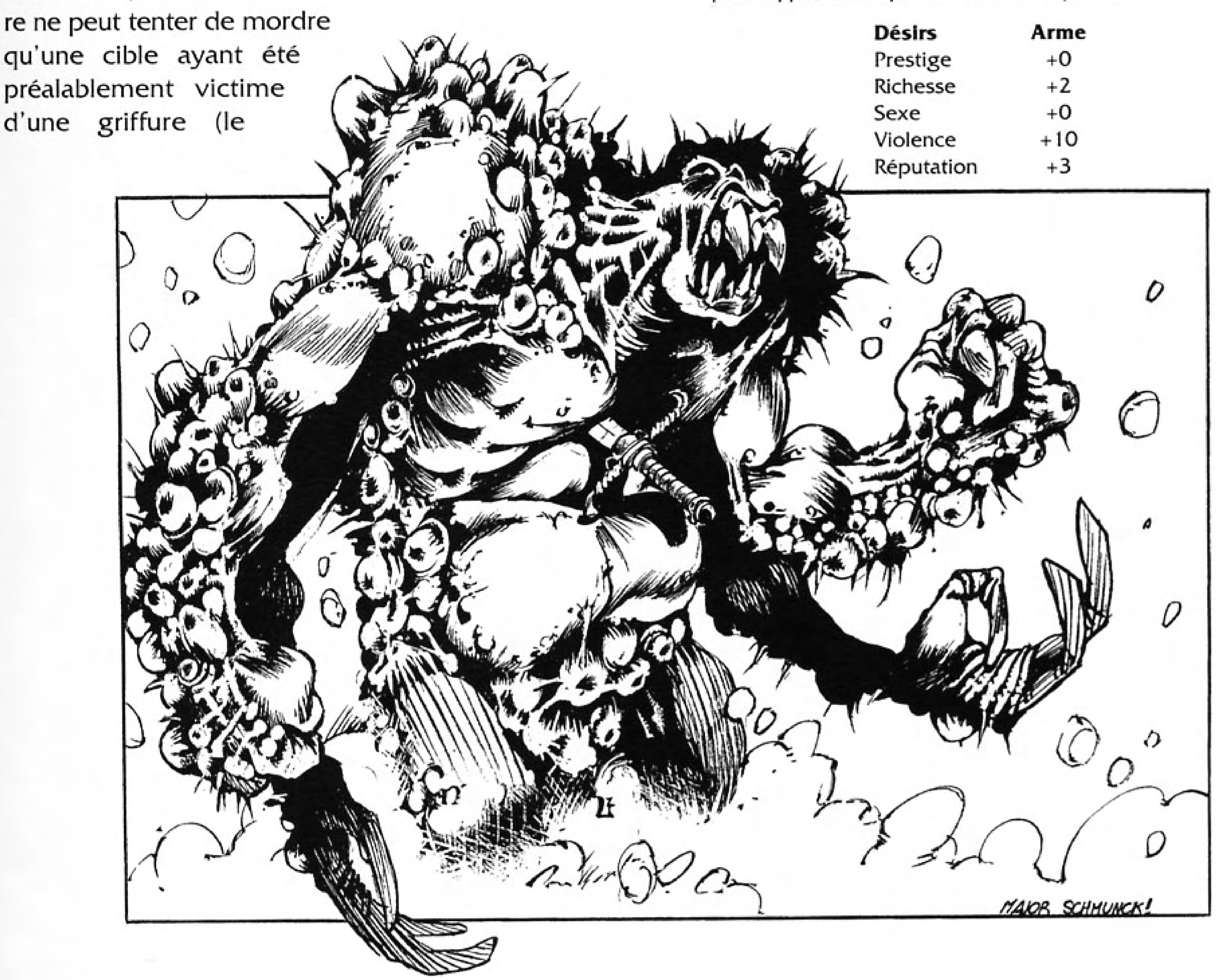
Type : Espadon ciselé de sexe féminin.

Initiative	-5
Dommages	I
Capacités spéciales	AB +10%
Contrôle	-220%

Pouvoirs	**Type**	**Utilisation**
Absorption : Force*	Ex.	-
Artisanat vorozion (pièges)	Sec.	+60%
Bond	Ex.	-
Connaissance piorad	Sec.	60%
Désir exacerbé : Violence	Lim.	-
Détection de la vie	Ex.	6 fois/jour
Discrétion	Sec.	+40%
Force accrue	Pr.	+2 points de Force
Immortalité	Ex.	-
Protection accrue	Pr.	10 points
Rapidité accrue	Pr.	+3 points de Rapidité
Repérage incontrôlé	Sec.	75%
Tornade	Ex.	1 fois/jour

* : la créature n'utilisant pas l'arme à proprement parler, en tous cas pas pour frapper, elle ne peut se servir de ce pouvoir.

Désirs	**Arme**
Prestige	+0
Richesse	+2
Sexe	+0
Violence	+10
Réputation	+3



L'Amour Passe et Renaît...



Posés tous deux dos à un tronc noueux, entre les lianes humides, ils observaient le ballet des trois lunes entre les soeurs. Inondés de bonheur, ils en oubliaient les bruissements alentour : la terre des hommes vit toujours, même au plus profond de la nuit. La prenant dans ses bras d'ébène, Munto la serrait contre sa poitrine. Il lui parlait doucement, comme à une enfant. La caressant d'une main délicate, il lui expliqua qu'il avait revêtu le rouge et le blanc pour elle, et qu'aussi étrange que cela puisse paraître, il la considérait dès aujourd'hui comme sa Filiée, que jamais il ne la trahirait... Il écoutait sa voix douce, émue, et goutta ses paroles comme une liqueur.

Jamais il n'avait imaginé pouvoir se sentir aussi bien avec quelqu'un de pourtant si différent de lui. La presser contre son torse, juste la sentir là, toute proche... La mort de son frère fut une épreuve difficile pour Munto. Elle le suivit, par amour, jusque dans son désir de vengeance : elle le comprenait mieux que quiconque. Dans sa caresse, une des mains parcourut son amante et effleura son sexe. Les deux amants n'avaient plus besoin que de la chaleur de leur corps et le silence reprit ses droits.

Munto se remémorait toutes ces nuits chaudes d'amour où il avait échangé le sexe et le sel avec elle. Comment sur la paillasse il l'avait délicatement couchée ; comment il avait palpé ses formes rondes et effilées ; comment il avait embrassé sa peau lisse telle du métal, mais brûlante, vibrante de désir ; comment il s'était couché sur elle ; comment il la soulevait de ses deux mains pour qu'elle soit au-dessus de lui, les rayons de Sosumba qui entraient dans la hutte étincelant sur ses courbes...

Quelque chose d'étrange les liait, une chose devant laquelle l'amour même se courbait. Ils continuèrent de parler et de s'enlacer ainsi une bonne heure encore. Finalement, s'appuyant sur l'arbre, Munto finit par se redresser, refermant son étreinte chaude sur le manche de son aimée. Il se dirigea vers leur hutte, la hache à son côté.

Autour du feu, souvent les anciens le regardaient passer du coin de l'oeil. C'était un spectacle étrange que de le voir traverser la place, son arme-vive à la main. Alors que quelques secondes auparavant, on pouvait encore l'apercevoir la serrer contre lui, l'entendre lui parler, les regarder assis sous un arbre dans la nuit, comme deux adolescents amoureux...

Avis au meneur

Ce scénario a lieu bien après la campagne " Éclat de lune ". Pour qu'il fonctionne à plein, il demande beaucoup au meneur de jeu. En effet, celui-ci va être amené à faire de grands récitatifs (tout seul et sans filet) pour arriver, au fil de longues descriptions, à raconter des événements passés. Un peu comme un oracle ou un conteur gadhar quoi. Cela n'a rien de facile et je vous conseille vivement de relire " Contes et légendes " et les nouvelles de " Poussière d'ange " pour trouver le ton.

Une seule extension est réellement indispensable pour mener à bien ce scénario : " Les joyaux de Pôle ". La première moitié du scénario se déroulant dans la capitale derigionne, il est difficile de s'en passer. Il est aussi vivement recommandé d'avoir " Poussière d'ange ", mais si vous ne l'avez pas, vous devriez pouvoir vous en tirer en prenant bien note de tous les petits rappels fournis ici, et qui ont trait à la mémoire génétique chez les Gadhars et au tramane enflammé.

Petit rappel : la mémoire génétique

Les Gadhars ont la particularité de transmettre génétiquement des souvenirs à leur descendance. Ces souvenirs se manifestent chez environ un tiers des Gadhars sous forme de rêves, d'intuitions, de sentiments de déjà-vu ou autres... Ils peuvent remonter très loin dans le passé, plusieurs générations en arrière voire parfois à avant l'hiver éternel. Malheureusement, la plupart de ces sensations surgissant de façon incontrôlée et trouble, leur signification réelle reste la plupart du temps un mystère. Seuls quelques Gadhars ont des souvenirs plus clairs. Leurs rêves sont récurrents et précis, et ils y reconnaissent des ancêtres de la tribu. Ses " souvenants " ont parfois l'impression d'avoir au fond d'eux un ou plusieurs ancêtres dont ils connaissent tout. Dans certains cas extrêmement rares et impressionnants, certains souvenants sentent en eux l'esprit d'un ancêtre qui leur parle, les conseille, vit avec eux en permanence. Ces phénomènes de rémanence d'esprits n'ont jamais été expliqués et la plupart des savants derigions leur cherchent encore une explication logique, optant pour une forme de maladie mentale.

A la chute de l'empire...

A l'origine de notre histoire se trouve un couple arme-porteur qui vécut il y a déjà plus de deux siècles. Voici l'histoire de ceux qui, plus ou moins indirectement, vont être les protagonistes principaux de ce scénario.

Tout commença environ en 832 ap. Néinnes dans la jungle gadhar. A cette époque naquit dans le clan des perche-huttes un petit Gadhar comme tant d'autres : Munto. L'enfant grandit avec son frère aîné, Donu. Un jour, alors qu'il était encore bien petit, Munto s'éloigna un peu trop du village, contrairement aux recommandations de sa mère, et s'égara dans les marais. Il n'avait alors que sept ans. Pour son plus grand malheur, les seules personnes que croisa l'enfant ce jour-là furent des scientifiques derigions qui, comme beaucoup à cette époque, étudiaient les moeurs gadhars, la flore ou la faune locale. Ceux-ci rentraient chez eux et emmenèrent l'enfant, espérant le revendre comme esclave à Pôle.

C'est ainsi que Munto fut vendu sur le marché aux esclaves de la capitale. Il fut racheté par un noble, Delrius de Cornuali, qui à l'époque était chef des terrasses blanches, quartier on ne peut plus prestigieux. Munto y reçut un minimum d'éducation et grandit, devenant un homme robuste, nourrissant sans cesse une haine grandissante pour son propriétaire.

C'est lorsqu'il atteint ses vingt ans, en 845 ap. Néinnes, qu'un événement inattendu bouleversa sa vie. Alors qu'il était en ville, revenant chez son maître avec toutes les courses que celui-ci lui avait demandées, l'esclave gadhar assista à une rixe entre deux porteurs. Le combat fut rapide et l'arme du perdant vola presque aux pieds de Munto. Saisissant sa chance, ce dernier ramassa l'arme et s'enfuit. L'arme-dieu en question était une hache à deux mains et se nommait Tears.

Aidé de l'arme, Munto se vengea de son maître, puis s'enfuit de Pôle pour rejoindre sa terre natale. Au cours du voyage, le lien qui se créa entre Tears et son nouveau porteur s'avéra être très particulier. Chacun reconnut dans l'autre une forme d'idéal et une douceur qu'il n'avait jamais rencontrés. Tears tomba très rapidement amoureuse de Munto qui, après quelque temps, le lui rendit. Les deux êtres se correspondaient tellement qu'après leur rencontre, jamais plus ils ne purent imaginer vivre l'un sans l'autre. Le long voyage de retour jusqu'au village de Munto fut pour eux un pur moment de paix et de bonheur.

Malheureusement, lorsque Munto arriva enfin à son village natal, ce fut pour y trouver la tombe toute fraîche de son frère, tombé bravement dans le désert de Semenelles où à cette époque les Gadhars défendaient leur terre contre les colonnes des Vorozions. La tristesse abattit Munto et la vengeance se mit à l'obséder. Par amour, l'arme-dieu se rallia au désir de vengeance de son aimé et porteur, acceptant de l'aider. A partir de cette date, Munto compta parmi ceux qui menèrent les tribus gadhars sur le front, et des conteurs chantent encore son nom pour de hauts faits de guerre. Il mourut en 856 ap. Néinnes, sur un champ de bataille. On dit que depuis la perte de son amant porteur, l'arme est toujours restée triste et désabusée.

Tears

Rares sont les armes qui tombent un jour amoureuses de leur porteur. Tears, qui est une vieille arme et qui a eu de nombreux porteurs dans tout Tanæphis, en fait partie. L'amour qu'elle eut pour Munto, et qu'il lui rendit, dépasse toute mesure. Ce fut pour elle une révélation, l'expérience la plus étrange et la plus fantastique qu'elle ait jamais faite. Aucune arme-dieu et aucun homme n'aurait pu imaginer qu'un sentiment si fort puisse lier une arme et son porteur : l'amour est le sentiment humain par excellence, le plus dur à appréhender et à ressentir pour une arme. Mais voilà, aujourd'hui, quelques 200 ans après, elle ne s'en souvient plus... ou presque.

En effet, les armes ont une mémoire bien différente de la nôtre. Il leur est impossible de sélectionner leurs souvenirs et de les trier de façon cohérente. A chaque expérience, dans ses moindres détails, une arme se souvient des sensations sensorielles, physiologiques et psychiques de son porteur. Seulement, les armes ont un mode de pensée si éloigné du nôtre, que sans le porteur pour mettre de l'ordre dans cette masse énorme d'informations, tout cela reste pour elle incompréhensible. Peu à peu, toutes les sensations propres à chaque expérience se mêlent pour n'être dans la mémoire de l'arme qu'un mélange flou de millions de sensations.

Aujourd'hui, Tears ne se souvient donc plus réellement de son aventure sentimentale avec Munto. En revanche, la mort de ce dernier fut pour elle un traumatisme si douloureux qu'elle resta en état de choc pendant près d'un mois et qu'elle en a aujourd'hui encore des séquelles. Lorsqu'il décéda, l'arme plongea dans une tristesse profonde dont elle ne put plus jamais se défaire.

Même si elle ne se souvient pas des détails, Tears sait que sa condition est liée à une émotion plus forte que toutes celles qu'elle ait jamais connues. Elle sait aussi que cette émotion si intense est liée directement à un de ces anciens porteurs. Parfois, des espèces de flashes remontent à sa mémoire, où elle ressent ce qu'elle percevait lorsque Munto était là, la sensation qu'elle associait à sa présence.

Tears (F)

Prestige : 50.
Type : hache à deux mains (IN : 3, dommages : K).
Coût : 520 (-100 %).

Pouvoirs	**Type**	**N°**	**Coût**
Attaque brutale (+30%)	Pr.	01	20
Attaque brutale multiple	Pr.	55	35
Destruction	Pr.	98	25
Dommages supplémentaires (+2)	Pr.	49	20
Initiative accrue (+8)	Pr.	18	20
Invocation d'animaux	Ex.	61	20
Malédiction : tristesse	Lim.	97	-10
Organe sexuel féminin	Ex.	26	5
Projection de flammes (x2)	Ex.	83	80x2
Tornade	Ex.	92	20

Et bien d'autres encore...

Désirs	**Arme**	**Personnage**	**Total**
Prestige	+0	4	4
Richesse	+1	6	7
Sexe	+1	6	7
Violence	+0	5	5
Réputation	+0	4	4

Tears est maintenant portée par Meltus Kerktod, un ancien gladiateur alweg qui vit à Pôle. Cet homme assez âgé y prend une retraite bien méritée. Tears, toujours triste et lasse, a vu au fil des ans ses désirs de conquête et de violence s'amoindrir : elle se contente maintenant très bien de cette existence calme.

Tears a une autre particularité, qui n'a d'intérêt que pour ce scénario : elle a rencontré il y a quelques dizaines d'années une des armes-dieux de vos joueurs. Et pas dans n'importe quelle circonstance ! L'arme (de votre choix) allait être jetée dans l'eau par un ennemi sans scrupules lorsque Tears intervint et la sortit de ce mauvais pas. L'arme se sentit, à juste titre, redevable et désira, d'une façon ou d'une autre, remercier Tears. Celle-ci refusa et laissa planer le " à charge de revanche " habituel.

Une amie dans le besoin

Les porteurs sont actuellement dans Pôle, où ils passent quelques jours de repos bien mérités entre siestes dans diverses auberges, shopping dans le Grand Bazar, petits boulots, beuveries et nuits dans le quartier des délices... Pôle est égale à elle-même et le seul fait réellement notable est l'assassinat d'un chef de quartier, perpétré il y a deux jours. Il s'agit de Josua de Cornuali, chef du quartier des terrasses blanches.

Tranquillement attablés dans une auberge pittoresque, les porteurs sont en train de finir leurs chopes de Siffan. La soirée est fort agréable et se déroule sans incident. Vers le milieu de la nuit, l'aubergiste commence à fermer son établissement, invitant les porteurs et quelques autres clients à rejoindre leurs chambres.

Alors qu'il vient d'arriver dans sa chambre, un des porteurs (celui dont l'arme connaît Tears) est dérangé par quelqu'un qui frappe à sa porte. L'homme qui a frappé est un Batranoban d'une trentaine d'années, vêtu d'une tunique de soie bordeaux et d'un manteau de fourrure. Son visage fin met en valeur ses yeux noirs et son petit bouc pointu.

Il explique alors la raison de sa présence au porteur, sur un ton nerveux. Il s'appelle Shadeb, maître-épicier de profession et dit venir de la part de Meltus Kerktod, sur la demande de son arme : Tears. Meltus l'a envoyé chercher le porteur et doit le ramener à sa demeure. Bien sûr, ce nom ne dira rien à votre joueur, mais à son arme si. Elle lui expliquera alors dans quelle circonstance elle a rencontré Tears et le priera de bien vouloir suivre le Batranoban, accompagné des autres armes pour plus de sécurité. Shadeb ne fera aucune objection à ce que les autres porteurs les accompagnent. Après avoir remercié l'aubergiste d'avoir accepté de lui ouvrir la porte, Shadeb récupérera sa monture devant l'auberge et invitera les joueurs à le suivre.

Il leur fera alors traverser plusieurs quartiers, gardant un silence assez oppressant. Si les joueurs lui posent des questions, il dira juste qu'il les emmène chez Meltus, dans le quartier du sceptre (un quartier noble de Pôle). S'ils le questionnent sur son rapport avec Meltus, il leur expliquera l'avoir rencontré lorsque ce dernier était gladiateur et s'en être fait un ami proche. En outre, toute interrogation portant sur la teneur de ce que Tears a à leur dire restera sans réponse, mis à part un : " Il s'agit de quelque chose de trop compliqué pour pouvoir vous le résumer en quelques mots, vous verrez bien... " .

Shadeb Melfrat, maître-épicier : vétéran batranoban de 35 ans, Shadeb possède une Connaissance de 85%. C'est le meilleur ami de Meltus Kerktod et sa loyauté est exemplaire.

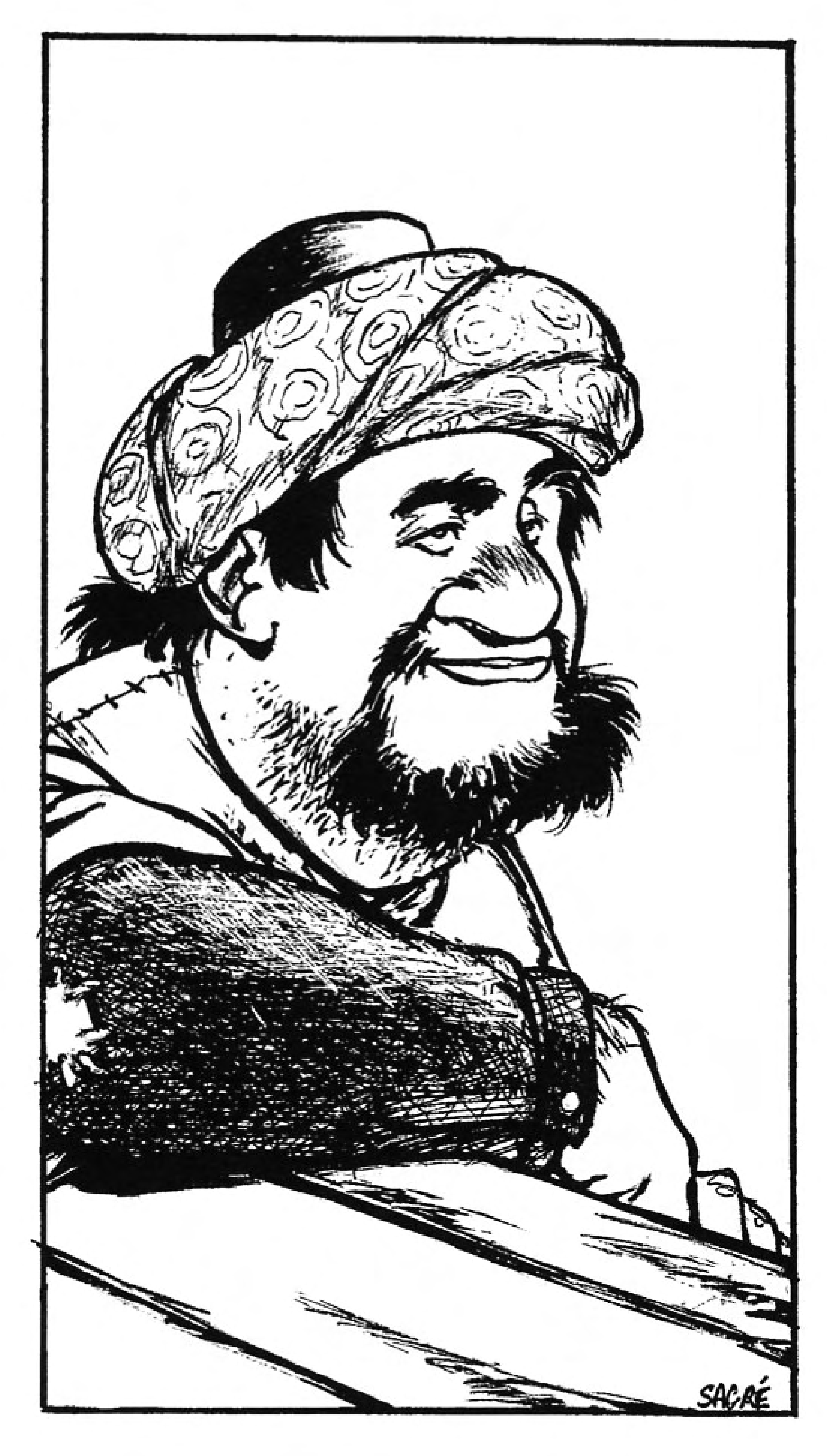
Chez Meltus

Finalement, le Batranoban s'arrêtera sur une place, devant une grande demeure. D'un signe aux trois gardes postés en faction devant les grilles, il leur fait alors comprendre qu'ils doivent ouvrir. Il invite les porteurs à passer avec lui, puis les fait traverser un long parc plein de massifs d'arbres et d'arbustes jusqu'à la villa. Celle-ci est sur deux étages et une seule pièce au deuxième semble y être éclairée.

Là encore, deux gardes ouvrent les portes à Shadeb qui s'empare d'une torche, puis précède les porteurs dans la maison. Elle est richement décorée et remplie d'un mobilier impressionnant. Après avoir monté les deux étages par un grand escalier en bois, Shadeb les guide à travers un dédale de couloirs avant de leur ouvrir une porte à double battant.

La pièce est une chambre éclairée par de nombreuses bougies. En son centre trône un énorme lit à baldaquin. Dans ce lit est assis un Alweg musclé, d'une bonne quarantaine d'années, aux traits durs et au regard sévère. Ses cheveux noirs et longs descendent sur ses épaules larges. Il a l'air épuisé. A son coté, posée sur le lit, une hache à deux mains munie d'un petit réservoir et ornée d'un sexe de femme.

L'inconnu se présentera alors d'une voix posée : " Bonsoir messieurs, j'espère que Shadeb a bien pris soin de vous. Je m'appelle Meltus Kerktod. Si je me suis permis de vous faire venir ici en pleine nuit, c'est parce que mon arme m'a dit pouvoir attendre de l'aide d'une des vôtres. Vous n'êtes pas sans savoir messieurs que nos armes ont une mémoire bien différente de la nôtre (si les personnages ne sont pas au courant ou ont des lacunes, Meltus leur explique ce qui a été expliqué plus haut sur la mémoire des armes). Pourtant, il y a de cela deux jours, Josua de Cornuali, chef du quartier des terrasses blanches, a été assassiné. A l'annonce de cette nouvelle, Tears m'a expliqué que cet événement lui semblait familier, comme si elle l'avait déjà vécu. Pour en avoir le coeur net, nous nous sommes livrés hier avec mon ami Shadeb à une petite séance au cours de laquelle j'ai pris du tramane enflammé (si les joueurs ne connaissent pas cette épice, Meltus leur en explique brièvement les effets). Malheu-reusement, je me fais vieux et ce genre d'exercice me fatigue énormément. Quoi qu'il en soit, pour que vous vous en rendiez compte par vous-même, nous allons réitérer l'expérience tout de suite. Vous comprendrez alors quel est mon problème. "



Meltus Kerktod : porteur alweg de 42 ans. Meltus est un ancien gladiateur. Grâce à ses nombreux combats et à sa rencontre avec Tears, il s'est préparé une petite retraite bourgeoise. Il porte une armure de cuir clouté.

La première prise

Shadeb, qui s'était absenté, rentre alors dans la pièce, muni de deux bols remplis des épices adéquates. Tout autour de la pièce sont disposés des sièges et il prie les porteurs de s'asseoir. Il invite Meltus à boire les deux breuvages, et celui-ci s'endort peu à peu. Le Batranoban questionne alors le porteur, à demi-inconscient. Shadeb l'interroge tout d'abord sur le chef de quartier des terrasses blanches (notez qu'il l'appelle ainsi, mais ne désigne pas Josua de Cornuali par son nom). Puis sur la demeure de ce dernier, et enfin sur les rapports qu'il entretenait avec lui.

Les réponses fournies par le porteur, soit les souvenirs de l'arme, sont consternantes :

En transe, Meltus décrit un Derigion d'une trentaine d'années, acariâtre au possible, criant, se plaignant. Un instant il le voit à un bureau, écrivant une lettre. Ce papier à lettre porte un sceau de cire où on peut lire les initiales C et D entrelacées. Ensuite, il revoit l'homme, vêtu d'habits nobles, entrer dans une grande demeure, située sur une place où il y a une fontaine en marbre gris.

Plus ses descriptions avancent, plus il semble s'exciter. Pour finir, s'agrippant à ses draps, il décrit un énorme serpent d'eau sortant d'un bassin la nuit et se faufilant dans la maison par une fenêtre. Sa dernière vision avant qu'il ne sombre dans le sommeil est celle du noble Derigion, étouffé dans son lit par le serpent. A vous d'étoffer ces descriptions pour qu'elles prennent un côté mystérieux. Mais n'oubliez pas qu'elles doivent être menées, orientées par les questions que pose Shadeb.

Son ami endormi, Shadeb prendra la parole : " Je crois qu'il s'est endormi. Voilà. Je vous laisse imaginer l'étonnement de mon ami : comment est-il possible que son arme-dieu ait la conviction d'avoir dans sa mémoire des événements qui se sont déroulés il y a de cela deux jours seulement ? Et qui plus est, nous venons une seconde fois de mettre en évidence qu'il ne s'agit pas que d'impressions, mais bel et bien de souvenirs. Tout ceci nous dépasse complètement. Meltus m'a dit qu'une de vos armes avait une dette envers Tears et, comme vous le voyez, les prises de tramane le fatiguent trop pour qu'il puisse aller sur le terrain chercher davantage d'informations. Il faut qu'il se repose et il aimerait, si vous le voulez bien, que vous lui rendiez service en vous renseignant pour lui. Cette affaire le tracasse énormément. "

Tears entrera à ce moment-là en contact avec les armes des porteurs et leur expliquera être persuadée d'avoir déjà vécu ces événements. Il s'agit peut-être d'une coïncidence, mais cela lui laisse une sensation de déjà-vu étrange. Et visiblement, si l'on en croit ce qu'a révélé le tramane, ces faits font bel et bien partie de ses souvenirs. Son porteur se faisant vieux (pour le monde de Bloodlust©), les prises de tramane l'ont épuisé et il faut qu'il se repose. S'adressant à l'arme qui a une dette envers elle, elle lui demandera comme une faveur de bien vouloir enquêter sur les circonstances de la mort de Josua de Cornuali, le chef de quartier assassiné l'avant-veille.

Laissant Meltus dormir, Shadeb invitera les joueurs à passer la nuit sur place, leur attribuant à chacun une des nombreuses chambres de la maison. Il leur dira être à leur disposition en cas de problème et se propose de les héberger aussi longtemps qu'ils le désireront.

En fait, non seulement les derniers événements semblent familiers à Tears, mais en plus elle sent qu'ils sont liés à cette émotion si forte qu'elle connut autrefois (son amour pour Munto). Elle sait aussi qu'ils sont associés à cet ancien porteur dont le contact dégageait une chaleur si particulière. Mais elle n'arrive pas à comprendre en quoi. Tout ceci est très flou pour elle, il s'agit juste d'impressions, d'intuitions. Elle préfère pour l'instant n'en parler à personne et n'en révélera rien, ni aux armes, ni à son porteur : cela fait partie du plus profond de son intimité et de toute façon elle aurait bien du mal à l'exprimer.

Petit rappel : le tramane enflammé

Le tramane enflammé est une épice rare qui se boit en décoction bouillante. Pour pouvoir l'avaler, on utilise auparavant de la liqueur de Sroat, une autre épice qui protège le tube digestif. Le tramane doit être pris par un porteur et une arme, tous deux consentants. Il permet au porteur d'avoir accès aux souvenirs de l'arme et de les " décoder ", ce que l'arme n'est pas capable de faire elle-même. Comme une séance d'hypnose, la prise de tramane doit être effectuée à l'aide d'une tierce personne qui, par ses questions, doit guider le porteur vers le type de souvenirs à retrouver et à affiner. Le porteur est alors capable de voir mentalement les souvenirs correspondants de l'arme et de les décrire oralement. Pour plus de précision, consultez le sublime " Poussière d'ange ".

L'enquête

Le lendemain matin, les porteurs sont tous réveillés par Shadeb qui leur offre un petit déjeuner copieux. Il est maintenant temps pour eux d'aller se renseigner sur le décès de Josua de Cornuali.

Sur place

La villa du chef du quartier des terrasses blanches est connue de tous les habitants du coin. Elle est située sur une place piétonnière, au milieu de laquelle on peut admirer une superbe fontaine en marbre gris (identique à celle décrite par Meltus la veille au soir). Au fond d'un long jardin, on peut apercevoir la demeure : elle est carrée et haute de trois étages, construite tout en albâtre blanc (elle aussi correspond à la description de Meltus). Devant les grilles d'entrée, quatre miliciens ont été postés. En les interrogeant avec finesse, et moyennant quelques Cestes, les porteurs pourront apprendre que Josua de Cornuali a été retrouvé étranglé, ainsi qu'un de ses gardes. Et que oui, effectivement il y a des serpents d'eau dans quelques bassins du parc et que la thèse de l'accident n'a pas été écartée (les nobles Derigions utilisent souvent ces charmants reptiles comme service de sécurité).

Aux archives

Les personnages auront peut-être la bonne idée de se renseigner sur les anciens chefs de ce quartier, dont les initiales correspondaient à D et C. Pour ce faire, il leur faudra se rendre dans la pieuvre agoni-

sante, pour compulser les archives de la Direction de l'État Civil. Cet établissement vous est décrit dans " Les joyaux de Pôle " et je vous invite à vous y reporter. Les porteurs seront accueillis dans la succursale en voie de décomposition par un préposé rondouillard à moitié endormi. Les archives ne sont plus tenues depuis plusieurs dizaines d'années et on a plus de chance de trouver ici des registres datant d'il y a plus de 150 ans qu'autre chose.

Néanmoins, si les porteurs insistent pour y jeter un oeil, le préposé leur fera payer un tribut de vingt Cestes (le montant de leur recherche), puis les conduira au sous-sol par un grand escalier. Là, dans une cave immense, des centaines et des centaines de caisses en bois sont entreposées, classées par quartiers et par années. Elles sont remplies de registres de naissances et de décès, tout poussiéreux. Si les porteurs se laissent une bonne heure pour chercher, en remontant les branches de la famille de Cornuali, ils se rendront compte que la charge de chef de quartier est héréditaire. Un certain Delrius de Cornuali fut chef du quartier, mais en 830 ap. Néinnes. Il fut déclaré mort par étouffement en 845 ap. Néinnes.

Munto et Sahuma

Vous savez vous, qui fut l'assassin de ce Delrius de Cornuali : il s'agissait de Munto qui venait juste de trouver Tears. A l'époque, pour se venger de celui qui l'exploitait, Munto s'était introduit chez lui et en utilisant le pouvoir d'invocation des animaux de l'arme, avait ordonné aux serpents d'eau des bassins (ceux de l'époque, cela va de soi) d'aller l'étouffer durant son sommeil.

Ce sont évidemment ces souvenirs que Tears eut avec Munto, qui sont revenus à la surface lors de la prise de tramane enflammé. Alors tout s'explique ? Ben heu, oui... Mais tout de même, deux meurtres sur un même chef de quartier, perpétrés dans des circonstances tout à fait similaires à 200 ans d'intervalle, cela vous semble normal à vous ?

Pour comprendre ce qui se passe, il faut qu'on vous présente une dernière figure importante de ce scénario. Il s'agit de Sahuma. Sahuma est un Gadhar d'une vingtaine d'années, bien bâti et endurant, aux cheveux longs et tressés. Sahuma est un souvenant (voir rappel) et s'il n'avait pas été muet, il aurait fait un conteur fantastique. Mais la nature en a décidé autrement et tirant profit de ses qualités physiques, il devint et est toujours mercenaire. Depuis plusieurs années déjà, il gagne sa vie en défendant les murailles de la ville.

Depuis sa plus tendre enfance, Sahuma a toujours eu l'impression de vivre avec un de ses ancêtres en lui. Même lorsqu'il était très jeune, cette impression était constante et souvent il entendait cet ancêtre lui parler. Plus le temps passa, plus l'esprit désincarné de l'ancêtre prit de place dans sa vie. Aujourd'hui, il vit en cohabitation avec l'esprit de l'ancêtre en permanence. Celui-ci le conseille, le guide, lui explique ses rêves, lui demande des services... Peu à peu, Sahuma a fini par considérer cet esprit comme son propre père et obéit à la plupart de ses désirs.

Et cet esprit désincarné est celui de Munto. Munto, sous cette forme, a appris par hasard il y a quelques jours que Tears était peut-être dans Pôle. Tout esprit et aussi désincarné qu'il soit, il se sent toujours amoureux de Tears et l'idée de pouvoir la retrouver, dans quelque condition que ce soit, l'anime d'un espoir immense. Sans lui en expliquer la véritable raison, il a décidé il y a quelques jours de conseiller



à Sahuma une série d'actes bien particuliers, dont l'assassinat de Josua de Cornuali. C'est en effet Sahuma qui s'est introduit chez le chef de quartier et l'a étranglé après s'être débarrassé d'un de ses gardes.

Munto veut faire refaire à Sahuma tous les gestes qu'il perpétua avec Tears, il y a deux siècles de cela. Il veut ainsi attirer l'attention de l'arme-dieu et espère que cette dernière fera alors le nécessaire pour le retrouver. Sahuma, croyant être bien guidé par les sages conseils de son ancêtre, obéit par superstition.

En 845 ap. Néinnes, Munto et Tears, après avoir tué le chef du quartier, s'enfuirent dans les égouts ; ils s'y cachèrent quelques jours, puis firent diversion pour sortir clandestinement de la ville : avec le pouvoir de projection de flammes de l'arme, ils incendièrent une écurie à côté de la porte sud. Vous allez voir...

Sahuma (Munto) : Vétéran gadhar, muet. C'est en lui que réside l'esprit de Munto. Il porte une armure de cuir clouté et se bat avec un marteau de guerre (Attaque brutale à 50 %).

La deuxième prise

Lorsque les personnages rentreront à la demeure de Meltus, ils seront accueillis par Shadeb qui les mènera jusqu'à la chambre de l'Alweg. Celui-ci n'est plus dans son lit : il semble aller bien mieux et est derrière son bureau en train de lire des lettres. Il accueillera les joueurs avec joie et les invitera au salon pour qu'ils lui racontent ce qu'ils ont pu trouver. Shadeb est là aussi et écoute avec beaucoup d'attention.

Si les joueurs n'ont pas eu la bonne idée de passer aux archives, la situation est encore bien floue pour eux. S'ils y sont allés, ils sont en mesure de supposer que Tears fut portée par l'assassin de Delrius de Cornuali, et que ce sont ces souvenirs que lui rappellent les faits récents. Tears admettra que c'est possible mais ne pourra pas l'affirmer. Que ce soit pour vérifier cette hypothèse ou pour essayer d'en savoir plus, Meltus propose de prendre une nouvelle dose de tramane enflammé le soir même. Il aimerait que les joueurs l'interrogent sur ce qui s'est passé (dans les souvenirs de l'arme) après la mort du chef de quartier. Il espère qu'ils pourront alors découvrir des faits nouveaux ou bien une concordance évidente avec les événements passés.

Toujours en présence de Shadeb, il les conviera à un succulent dîner avant de procéder à la séance. La prise de tramane se fait dans les mêmes conditions que la veille au soir, dans la chambre à demi-éclairée de Meltus. Shadeb laisse cette fois aux porteurs le soin de poser leurs questions à Meltus pour l'orienter. A vous de jouer cette scène en roleplay total : vos joueurs vous questionnant et vous, à demi-avachi, décrivant énigmatiquement les visions de Meltus.

Les souvenirs que va revivre Meltus sont évidement ceux de Tears et de Munto lorsqu'ils s'enfuirent et se cachèrent dans les égouts. A vous de mener ces descriptions en fonction des questions de vos joueurs, voici seulement quelques grandes lignes indispensables, à vous de vous arranger pour les placer :

C'est la nuit et Meltus voit que le porteur de Tears s'enfonce dans une bouche d'égout. Ensuite vient la description d'une succession de couloirs. Le seul fait notable est la description d'une citerne en métal dans un couloir très large (cette citerne est située au-dessus de la source qui alimente la fontaine en marbre gris, sur la place où se situe la demeure des de Cornuali). Peu avant la citerne, dans le couloir très large, on aperçoit sur le côté quelques termites de pierre. Ils ont commencé à enlever les premières pierres des fondations d'une maison.

A vous de faire vivre cet aperçu des égouts en y ajoutant la faune locale : des chasseurs de vermines par exemple. Le but est de rendre le tout vivant, mais aussi de noyer les informations importantes dans la masse des détails. Lorsque vous jugerez que les porteurs en savent assez, l'effet du tramane se dissipera et Meltus leur parlera un peu. Trop fatigué pour continuer à s'entretenir avec eux, il s'endormira rapidement.

Sur place

Le lendemain matin, comme la veille, Meltus dormira jusque tard dans l'après-midi, laissant les porteurs enquêter. S'ils descendent dans les égouts du quartier des terrasses blanches, les porteurs n'auront pas de mal à se faire indiquer le chemin de la citerne : tout le monde connaît cet endroit, il se trouve sous la fontaine de marbre gris de la grande place (celle où habitent les de Cornuali). Plus personne n'y va car les couloirs sont sur le point de s'écrouler : le coin est déserté.

Une fois sur place, les porteurs pourront même retrouver le large couloir décrit dans le rêve. Effectivement, il n'y a pas âme qui vive. En le remontant, ils découvriront un peu plus loin une espèce d'énorme salle voûtée creusée dans un flanc du couloir : des étais vermoulus y sont encore posés et visiblement il s'agit des fondations de maisons qui ont été creusées (la fin du travail des termites de

pierre, deux cents ans après...). Cela forme une espèce de cave immense, de près de trente mètres sur trente, mais le tout a l'air extrêmement fragile.

Alors qu'ils seront en train de farfouiller dans la pièce, faites un jet de Repérage pour chaque porteur. Celui qui obtiendra le meilleur résultat remarquera alors un Gadhar aux cheveux longs, tapi dans l'ombre, près de l'entrée de la pièce. Il s'agit en fait de Sahuma qui, comme le lui a demandé Munto, réside depuis quelques jours dans les égouts et particulièrement dans ce coin. Voyant les joueurs s'approcher, il s'est caché dans un recoin de la pièce et espérait en sortir discrètement. Se sentant en danger (tout de même, tout seul dans les égouts avec quatre ou cinq porteurs...), il déguerpit le plus vite possible. Pour couvrir sa fuite, il met au passage un coup de marteau dans un étai, faisant chanceler tout l'édifice branlant.

Les porteurs sont alors pris sous l'éboulement et devront essayer de s'en tirer avec un minimum de casse. A vous de voir, mais un blessé à la jambe et un autre assommé à traîner me semble un final convenable. Quoi qu'il en soit, la maison du dessus finit par totalement s'enfoncer dans le sol et les porteurs ne trouveront plus Sahuma cet après-midi.

Lorsqu'ils rentreront chez Meltus, celui-ci sera encore sur sa couche, complètement malade. Shadeb l'excusera, expliquant aux joueurs que l'homme est assez âgé et qu'il supporte mal les ingestions d'épices. Rien de grave, mais cela entraîne chez lui une fatigue disproportionnée. Les prises de tramane ne sont pas le type d'activité à prescrire dans ce genre de cas... Quoi qu'il en soit, il laissera leur soirée aux porteurs, les invitant à revenir pour le souper.

Tears, quant à elle, perçoit toujours que ses souvenirs sont rattachés au porteur avec qui elle ressentit autrefois une émotion si spéciale. Elle n'arrive pas à en savoir plus, mais pousse Meltus à continuer les prises de tramane, espérant éclaircir tout cela.

La troisième prise

Au souper apparaît un Meltus bien pâle. La voix un peu cassée, il préside le repas, qui sert une nouvelle fois de petit débat sur les découvertes de la journée. A l'écoute des mésaventures des porteurs, Meltus reste perplexe. Tout de même, un assassinat identique et un inconnu qui traîne seul dans ces galeries abandonnées de tous, cela commence à faire beaucoup de coïncidences étranges.

Malgré les oppositions de Shadeb ayant trait à la santé de Meltus, ce dernier prie les porteurs de mener une troisième séance de tramane ce même soir. Il aimerait qu'ils l'interrogent une nouvelle fois sur ce qui suit : au moins ils apprendront peut-être quelque chose de plus, et si l'inconnu des égouts a un lien avec leur affaire, cela permettra peut-être d'anticiper sur lui.

La prise est effectuée dans les mêmes conditions que les précédentes, et ce sont encore les porteurs qui posent les questions. Faites comme la veille. Le début de la séance se passe de façon tout à fait normale. Répondant aux interrogations des porteurs, l'Alweg décrit comment Munto sortit des égouts, puis ses déambulations dans la ville. Il décrit aussi un dialogue avec un Batranoban propriétaire d'une caravane et voit celui-ci compter des Cestes (il s'agit d'un marchand à qui Munto avait payé un tribut pour qu'il le fasse sortir clandestinement de Pôle). C'est juste après cette description que surviendra un accident inattendu...

Allongé sur son lit, Meltus est d'un coup pris de mouvements convulsifs, saisissant de ses deux mains son arme-dieu, il la brandit en hurlant, en pleine crise de tétanie. Des gerbes de flammes partent alors de l'arme, mettant le feu aux tentures de la petite pièce. Les porteurs ont tous intérêt à réussir un jet d'Acrobatie pour ne pas être brûlés (Shadeb s'en sortira avec seulement une légère brûlure à la jambe). La crise de Meltus durera trois minutes, puis celui-ci sombrera dans l'inconscience. Séquence incendie ! La pièce est en flammes, la fumée est partout, les poutres brûlées menacent de tomber : les porteurs doivent sortir le corps de Meltus et commencer à ramener du monde pour combattre les flammes, ou toute la maison va y passer.

Une fois l'incendie maîtrisé, Shadeb leur indiquera une chambre intacte pour y coucher Meltus. Si d'autres chambres ont été touchées par l'incendie, il relogera aussi les porteurs concernés. Meltus se réveillera peu à peu mais restera en état de choc, incapable de parler. Shadeb lui donnera quelques épices pour le remettre d'aplomb avant d'aller se coucher.

L'espace d'un instant, avec le flot de souvenirs, sont revenues en Tears toutes les émotions qu'elle éprouvait à l'égard de Munto. La masse d'émotions remonta en elle d'un coup, par flashes, les images des souvenirs en étant le déclencheur. Elle a alors littéralement revécu ses souvenirs, comme si elle y était et avec les conséquences que nous connaissons. La projection de flammes renvoie à celle qu'elle fit pour mettre le feu à une écurie lorsque Munto sort de la ville. Les fouilles de convois furent interrompues quelques heures à cause de cela et ils en profitèrent pour quitter la ville clandestinement.

Sur place

Le lendemain matin, Shadeb se réveillera en même temps que les porteurs. Vu son état, Meltus ne se réveillera sûrement pas avant le milieu d'après-midi : les porteurs peuvent donc aller se changer les idées en ville. S'ils y vont, ils apprennent durant leur promenade la nouvelle suivante. S'ils n'y vont pas, c'est Shadeb qui leur apprendra : une écurie près de la porte sud a pris feu il y a près de deux heures, entraînant un incendie important.

Si les porteurs se rendent sur place, ils constateront l'ampleur des dégâts : l'écurie était grande et a entièrement brûlé, entraînant dans l'incendie les deux maisons alentour. Le tenancier effondré est en train de déblayer ce qui peut être sauvé des décombres, aidé de quelques amis. Si les porteurs lui donnent un coup de main et discutent avec lui, il leur avouera n'y rien comprendre : le feu s'est déclenché d'un coup, sans raison apparente.

Vous avez évidement compris qu'il s'agit d'un incendie criminel. C'est bel et bien Sahuma, selon les désirs de Munto, qui a mis le feu.

Vers la terre des hommes

Après cette espèce de flash, Tears commence à y voir clair et perçoit beaucoup plus de choses qu'elle ne veut bien le dire. Elle se souvient par moment de Munto et de bribes de leur histoire. Elle sent aussi une attirance incontrôlable pour celui-ci et a maintenant acquis la certitude que ces souvenirs sont liés à leur relation passée. Par instinct, elle sait entre autres choses qu'ils firent ensuite tous deux route vers les terres gadhars. La destination exacte lui reste par contre inconnue. Néanmoins, elle ne dira pas tout à Meltus, de peur qu'il soit jaloux et refuse de l'aider. Elle se contentera de lui en dire le minimum.

Au réveil, Meltus ne se souvient quasiment de rien : son esprit a totalement effacé l'expérience traumatisante de la veille. Après lui avoir raconté ce qui s'est passé, Tears lui explique ne pas comprendre pourquoi quelqu'un réitère à 200 ans d'intervalle ce qu'elle fit avec un ancien porteur. Néanmoins, elle se souvient vaguement être descendue vers le sud, en terre gadhar, à la suite de ces événements. Elle propose donc d'organiser une caravane et d'entreprendre le voyage pour éclaircir cette affaire. A condition d'avoir une semaine pour se remettre en forme, Meltus accepte.

Vers dix heures, Meltus et Tears apparaissent aux porteurs et à Shadeb. Confus, Meltus s'excuse pour l'accident de la veille. Il avoue ne plus se sentir en droit de leur demander de l'aide au nom d'une quelconque dette, ils ont déjà fait beaucoup pour lui. En revanche, il leur expose ce que lui a expliqué Tears et son projet d'entreprendre un voyage vers la jungle du sud d'ici quelques jours. Il a confiance dans les porteurs et aura besoin d'une escorte. C'est donc avec le plus grand naturel qu'il leur propose de l'accompagner, pour un salaire de 15 Cestes par jour, une offre plus qu'honnête. Shadeb se propose lui aussi pour être du voyage, mais les quittera pour Durville où il a des affaires à traiter.

Durant la semaine qui suit, les personnages sont libres mais Meltus accepte volontiers de les héberger, si les travaux de réparation des pièces brûlées ne les gênent pas. L'Alweg passe sa semaine à se reposer, histoire d'être en bonne condition physique pour le voyage. Vous pouvez, si vous le désirez, profiter de cette semaine de repos pour y intercaler un scénario de petite taille. Finalement au bout de huit jours, la petite caravane, composée de trois roulottes, une pour Meltus, une pour Shadeb et une pour les porteurs, sera en mesure de faire route vers le sud.

Le voyage jusqu'aux jungles gadhars se déroule sans aucun problème. Vous pouvez à loisir l'agrémenter de nombreuses rencontres : des Sekekers, un vieil ennemi, une caravane de courtisanes, etc. Le seul fait réellement notable de ce voyage se déroulera à mi-chemin, au niveau de Vastok : Meltus se sentant en forme, il proposera une dernière prise de tramane pour essayer de déterminer avec plus de précision leur destination exacte.

On vous dit tout

En 845 ap. Néinnes, Munto et Tears s'enfuirent de Pôle pour retourner au village natal de Munto, le village des perche-huttes. Jusque-là vous vous souvenez ? Bon. Arrivant sur place, Munto apprit que son frère avait été tué quelques jours auparavant et que son corps avait juste été ramené et enterré la veille. En proie à une tristesse infinie, Munto s'écarta du village pour aller trouver l'endroit où l'on avait inhumé son frère. Toute une journée durant, il entassa des pierres sur le lieu en question pour lui faire une tombe digne de ce nom. Ensuite, il enduit l'énorme monticule de pierres de teinture rouge, la couleur de la vengeance.

Ivre de rage et de douleur, on raconte que Munto s'exila plusieurs jours dans un marais alentour et qu'il se battit avec un énorme tyrannosaure pour s'enduire du sang de ce dernier. Lorsqu'il reparut, Munto médita quelques jours, puis, en l'honneur de son frère, devint le chef de guerre que l'on sait. Cette histoire est connue de beaucoup de conteurs, et de la plupart des Gadhars du clan des perche-huttes.

Bien entendu, Sahuma-Munto sont aussi en route vers les terres gadhars, avec quelques jours d'avance sur les joueurs...

La quatrième prise

Cette prise peut être effectuée au choix dans une des roulottes ou dans une auberge du trajet. Quoi qu'il en soit, Shadeb présidera à l'ingestion de l'épice, mais laissera une fois de plus aux porteurs le soin d'interroger Meltus. Cette fois, le but est de raviver les souvenirs de Tears concernant son entrée en terre gadhar et ce qu'elle y fit.

Selon les questions des porteurs, Meltus décrira le voyage de Munto et de Tears avec plus ou moins de précision : il y décrira la jungle gadhar, les marais, le clan des perche-huttes avec ses habitations si caractéristiques, des larmes et de la tristesse sur des visages, et la tombe peinte en rouge du frère de Munto. Par contre, arrangez-vous pour que l'effet du tramane se dissipe avant qu'on en vienne au tyrannosaure (gardons-en pour plus tard...).

Quelques jours après cette prise de tramane, Shadeb quittera la caravane pour obliquer vers Durville, laissant les porteurs seuls avec Meltus et Tears.

Du sang dans la boue

L'arrivée sur le territoire gadhar se fait sentir immédiatement. A l'entrée de la jungle, les porteurs seront obligés de laisser les roulottes pour continuer à pied. L'air est étouffant et trop chaud pour permettre le port des armures. La progression est difficile entre végétation dense et marais, sans compter les insectes, les vivres qui pourrissent très vite et les serpents d'eau... des vacances quoi. N'oubliez pas que dans cet environnement, qui leur est inconnu, les porteurs devront chaque semaine réussir un jet d'Endurance (-25 %) pour ne pas attraper de maladies (1d6+2 de puissance).

Après s'être enfoncés dans la jungle durant une bonne semaine, ils pourront trouver leur chemin sans trop de difficulté. Il leur suffira de décrire, dans le premier clan venu, le village vu par Meltus lors de la dernière prise de tramane. Tout le monde le connaît, il s'agit de celui du clan des perche-huttes.

Il se trouve dans les marais, sur les rives du fleuve Izzir, environ 3 polacs en aval du delta. Ce qui fait donc, à raison de 0,5 polac par jour compte tenu de la végétation, un voyage de près de trois mois pour aller jusqu'au delta. Et une semaine supplémentaire pour redescendre le fleuve jusqu'au village. Aucun événement réellement important ne se produira avant que les porteurs n'aient atteint le delta.

Tout au long de ce voyage, que vous pouvez à loisir parsemer d'embûches (un clan agressif, des sables mouvants, des délires dus à la fièvre...), Tears mettra peu à peu de l'ordre dans ses souvenirs intuitifs. Le fait d'être dans un environnement identique à ces souvenirs ne fera que rendre ces derniers plus clairs. Bien vite, par flashes, elle arrivera à se souvenir du nom de Munto, de sa présence, du fait qu'il était Gadhar et de ce qu'ils venaient faire dans la jungle à l'époque... Bien sûr, elle n'en dira rien à personne.

Un événement inattendu

Pendant que les porteurs progressent dans la jungle, Sahuma lui aussi a fait son petit bout de chemin. Connaissant mieux le terrain et aidé par Munto, il n'a cessé de prendre de l'avance sur eux. Au bout d'un mois, il avait déjà retrouvé le village des perche-huttes et s'y est installé. Expliquant aux anciens que l'esprit de Munto réside en lui, il est retourné sur la tombe du frère de Munto pour la repeindre en rouge, comme il y a deux siècles. Désormais, il espère que Tears va se manifester et guette tous les cousins qui s'aventurent aux alentours du village.

Le soir où les porteurs arrivent au delta, Sahuma les repère et les suit en se cachant. Cette nuit-là, comme chaque nuit, Meltus insistera pour prendre le dernier tour de garde. Alors que les porteurs sont endormis, Sahuma en profite pour aller à sa rencontre. Dans un premier temps, Meltus est évidemment sur la défensive, mais Sahuma prétendant de suite être Munto, Tears invite son porteur à se calmer. Sahuma (écoutant Munto) rappelle alors à Tears nombre de souvenirs. L'arme-dieu, croyant reconnaître celui qu'elle a dans sa mémoire si floue, contrôle Meltus et change de porteur, entrant dans les mains de Sahuma. Meltus, surpris, manque de crier et, pour ne pas s'attirer d'ennuis, Sahuma le tue dans un mouvement réflexe.

Une fois portée par Sahuma, Tears comprend très vite la situation et s'aperçoit que Munto est effectivement là, mais sous la forme d'un esprit désincarné. Le seul fait de se sentir toute proche de lui, de pouvoir l'entendre, lui parler, provoque en elle un débordement d'émotions immense. Imaginez deux êtres qui se sont aimés passionnément se retrouver après 200 ans d'attente. Tears prend quasiment en permanence le contrôle de Sahuma et reste en contact avec Munto. Tous deux s'enfuient, une idée en tête...

Ce n'est qu'au petit jour que les porteurs découvriront le corps de Meltus, décapité. Tears a disparu et ils auront bien du mal à imaginer ce qui a pu se passer. Ils n'ont pas vraiment d'autre solution que de se rendre au village des perche-huttes, pour voir si Tears n'est pas là-bas.

Traqué par des invisibles

Les personnages mettront une semaine avant d'arriver aux abords du village. Plus ils s'en approcheront, plus les marais deviendront profonds, la vase leur montant jusqu'aux cuisses le dernier jour. Ce même jour, en fin d'après-midi, leur progression sera interrompue par un visiteur inattendu. Devant eux, à une trentaine de mètres, arrivera en courant un petit Gadhar de 8 ans, courant dans la boue, effrayé. Il a l'air complètement paniqué, scrutant partout autour de lui, et se dirige vers les porteurs comme s'ils étaient son dernier espoir.

Se réfugiant entre les porteurs, ces derniers ne pourront pas comprendre grand-chose de ses bafouillements apeurés : il dit vaguement être poursuivi par des invisibles d'un clan ennemi et avoir peur. Le premier dard empoisonné qui se plantera dans un des sacs des porteurs leur fera comprendre qu'il ne ment pas. Bien sûr, les personnages auront beau chercher les invisibles, ils auront bien du mal à les repérer.

Le petit garçon en question s'appelle Luno. C'est un enfant du clan des perche-huttes, mais s'étant trop écarté du village, il est tombé sur des invisibles d'un clan rival : ceux-qui-trahissent-la-forêt. Les porteurs vont donc être obligés de se cacher comme ils pour-



ront derrière les arbres, jouant à cache-cache avec les invisibles, tout en protégeant le gamin. Il leur faudra optimiser au maximum leur esprit de groupe et leurs pouvoirs, s'ils ne veulent pas voir la situation se résumer à un jeu du chat et de la souris dont ils seraient les victimes.

Les invisibles continueront à tirer sur les porteurs et sur Luno jusqu'à ce que trois des leurs soient tués. A partir de ce moment-là, les deux restants prendront la fuite. Quoi qu'il en soit, s'ils s'en sortent, Luno tout joyeux remerciera mille fois les porteurs et les conduira jusqu'au village.

Les invisibles qui-trahissent-la-forêt : 5 Gadhars d'élite, des invisibles. Les dards qu'ils projettent sont enduits d'un poison ayant une puissance de 11.

Le clan des perche-huttes

Un peu plus loin, Luno invite les porteurs à grimper sur un arbre noueux. Une fois en haut, il les emmène de branche en branche, puis d'arbre en arbre. Certains arbres sont reliés entre eux par des ponts de singes, des passerelles en bois ou des lianes. Le trajet dure quelques minutes mais les porteurs n'étant pas habitués à se déplacer sur les arbres humides, cela risque d'entraîner pas mal de chutes. Finalement, ils finiront par arriver au village.

Le marais est à cet endroit bien trop profond pour s'y déplacer (le niveau d'eau arrive à l'abdomen environ) et le village des perche-huttes est en fait un ensemble complexe de dizaines de cabanes, perchées dans les arbres à des hauteurs diverses. Des ponts en bois y forment les grands axes et un enchevêtrement d'échelles en lianes ou de passerelles toutes plus hétéroclites les unes que les autres permettent de se déplacer entre les huttes perchées. Le village, installé de cette façon, est beaucoup moins accessible pour les clans ennemis et pour la plupart des prédateurs de la région. Le village est assez grand, mais n'abrite pas plus d'une centaine d'âmes.

Lorsque les porteurs arrivent au village, se déplaçant avec difficulté, la première image qui s'offre à leurs yeux est cet étonnant amas de cabanes perchées, dans lequel de nombreux Gadhars semblent se déplacer sur des ponts suspendus. En dessous, le marais est exempt de toute habitation. Dès son entrée dans le village, Luno explique au premier guerrier venu ce que les porteurs ont fait pour lui. Aussitôt avertis, les parents de Luno ainsi que sa petite soeur, remercient les porteurs et leur offrent l'hospitalité. Bien vite, tout le monde prend les porteurs en sympathie et ils sont présentés au conteur, puis à la dame de cendre du village. Il y a fort à parier que les porteurs en profiteront pour poser des questions.

S'ils demandent si une arme-dieu est venue au village dans les derniers jours, on leur répondra que oui, que Munto a ramené une arme-vive il y a trois jours, son arme-vive d'après ce qu'il a dit. Évidemment, les questions des porteurs vont pleuvoir ! Pour y répondre, le conteur de la tribu les installera autour d'une Siffan chaude et leur racontera toute l'histoire de Munto, du début à la fin (n'oubliez rien, cette fois les porteurs ont droit à la totalité de l'histoire). Leur expliquant comme il peut les principes de base en matière de mémoire génétique, il leur apprendra qu'il y a de cela un mois, un Gadhar descendu de la Cité-qui-brille a rejoint le village. C'est Munto, ou plutôt Sahuma, en qui réside l'esprit de Munto, revenu chez les siens... S'ils comprennent les explications du conteur sur la mémoire génétique, les porteurs devraient avoir plus ou moins compris le fin mot de cette affaire. De retour, il a repeint la tombe de son frère, puis s'est construit une hutte. Si les porteurs demandent à voir la sépulture, on les y conduira. Elle se trouve à quelques centaines de mètres au sud du village : c'est un énorme monticule de pierres, de deux mètres de haut, que la boue n'a jamais recouvert. Il a effectivement été repeint en rouge récemment.

Malheureusement pour les porteurs, depuis ce matin personne n'a vu Munto (Sahuma). Et personne n'a idée de l'endroit où il peut être. Si les porteurs ont la présence d'esprit de demander au conteur le lieu où s'était déroulé l'affrontement entre Munto et le tyrannosaure, il leur indiquera la terre-moins-molle, une portion du marais plus praticable qui se trouve à un demi-polac à l'ouest du village. Sinon, ils réapprendront qu'on a toujours besoin d'un plus petit que soit...

Gadhar du clan des perche-huttes : Gadhars normaux sans armure, avec des compétences de Connaissance et d'Acrobatie de 70 %.

Nati'Mba, la petite tortue

La petite soeur de Luno est une fillette de 5 ans, mignonne et toute timide. Elle se promène dans tout le village avec une petite tortue qu'elle a trouvée dans le marais, ce qui lui vaut le nom de Nati'mba, littéralement en gadhar " La petite tortue ". Durant tout le temps où les personnages seront dans le village, elle les suivra partout, les regardant avec des yeux tout ronds. A intervalles réguliers, elle s'approchera des porteurs pour regarder un de leurs objets ou leur tirer la barbe, puis intimidée, ira se cacher derrière une cabane. Faites-en une petite gamine rigolote et coquine. Si les porteurs ne pensent pas au combat avec le tyrannosaure, Nati'mba leur donnera un coup de pouce en glissant à l'oreille de l'un

d'entre eux un : " Moi je l'ai vu Munto tu sais ? Mais faut pas dire à maman parce que c'était trop loin du village. Je l'ai aperçu tout à l'heure, il allait vers la terre-moins-molle... ". Qu'auraient-ils fait sans elle ? On se le demande.

Étreinte lointaine

Depuis deux jours, Tears et Munto (Sahuma ne comprend pas du tout ce qui se passe mais est bien obligé de suivre...) goûtent leurs retrouvailles. Mais le sentiment qu'il y a entre eux est trop profond pour se contenter de la situation actuelle : ils ont besoin d'être réunis, d'être ensemble pleinement. Tears a décidé de tenter le tout pour le tout. En deux jours, tous les souvenirs et les émotions qu'elle avait accumulés avec Munto sont revenus à la surface et elle sent qu'il est tout pour elle. Elle est persuadée qu'en tentant de fusionner avec Sahuma, tout rentrera dans l'ordre des choses, qu'elle arrivera à détruire l'esprit de Sahuma pour fusionner avec celui de Munto. Sahuma ne leur servirait alors que d'enveloppe charnelle. Pour ça, elle a besoin d'une expérience forte, gigantesque, et chargée de souvenirs, d'émotions qu'elle a partagés avec Munto : comme la lutte contre le tyrannosaure. Ils sont donc repartis peu avant l'arrivée des joueurs sur les lieux.

Munto et Tears vont tenter l'expérience ce soir et les porteurs vont avoir le malheur de l'interrompre.

L'amour passé renaît...

Les porteurs, en demandant à un guide de les accompagner jusqu'à la terre-moins-molle, y arriveront peu avant la tombée de la nuit. Juste avant qu'ils ne soient sur place, le ciel se couvre et un orage semble se préparer (c'est Tears qui a utilisé son pouvoir de tornade). Effectivement, le marais est ici moins profond et la vase n'arrive qu'aux mollets, on peut donc s'y déplacer plus normalement. En entrant dans la terre-moins-molle, les porteurs pourront apercevoir une portion du ciel particulièrement grise d'où semblent s'étendre tous les nuages : c'est le centre de la tempête et, en se dirigeant dans sa direction, ils trouveront Tears et Sahuma-Munto. La pluie commence à tomber lorsqu'ils atteignent le lieu en question. Il s'agit d'une clairière de trente mètres de diamètre, dépourvue de toute végétation. Au milieu de celle-ci, sur un petit promontoire, se tient Sahuma, brandissant Tears vers la tornade qui grossit. D'une voix monocorde, Sahuma hurle à la mort, le corps tremblant.

Au bout de quelques secondes, que les porteurs restent cachés ou qu'ils interviennent, Sahuma tombe à genoux en hurlant une dernière complainte. Sortant de la jungle alentour, quatre tyrannosaures courent vers lui (Tears a utilisé son pouvoir d'invocation des animaux). Ils se placent en demi-cercle face à lui et s'arrêtent, ouvrant leurs mâchoires énormes pour pousser leurs cris gutturaux. Se relevant, Sahuma se jette contre un des tyrannosaures et lui enfonce Tears dans le ventre.

La fusion vient d'être tentée, entraînant une libération de pouvoirs et de puissance incontrôlés. A ce moment, les porteurs ne pourront même plus apercevoir Sahuma : de toutes parts des vagues de boue de trois mètres de haut sont en train de se lever. Elles partent de Sahuma et s'étendent vers l'extérieur. La libération d'énergie a entraîné un véritable raz-de-marée. Les porteurs sont complètement balayés par les vagues, comme toute la végétation (arbres compris) se trouvant dans les vingt mètres autour de la clairière. A vous de voir selon vos envies, mais cela peut être lourd de conséquences pour les porteurs : ils peuvent perdre leurs armes, s'assommer sur un arbre puis se noyer, etc.

Lorsqu'ils se relèvent, le niveau de boue sera plus ou moins revenu à la normale. Seuls quelques arbres sont encore debout là où la boue s'est frayé un chemin. Au milieu, on peut apercevoir le corps de Sahuma au sol, Tears à son côté. La fusion anormale a totalement raté, entraînant la destruction des âmes de Tears, Sahuma et Munto.

Si les porteurs arrivent à se rendre près du corps, ils trouveront ce dernier sans vie et l'arme vide de tout dieu. Mais il y a tout de même peu de chance pour que les porteurs arrivent si près...

Car au milieu de la clairière, recouverts de boue, les trois tyrannosaures restants trépignent, surexcités. Ils sont extrêmement énervés et courront sur tout ce qui bouge, surtout les porteurs. La pluie tombe maintenant à grosses gouttes. Les repérant à un moment ou à un autre, ils se rueront rapidement sur les porteurs. Si ces derniers pensent faire le poids, vous aurez droit à un affrontement mémorable, au cours duquel la plupart des armes perdront un porteur (les conditions sont catastrophiques : la nuit tombe, la vase réduit la mobilité, nous sommes en pleine tempête et les armes sont retissantes parce qu'elles ne veulent pas finir seules dans la boue d'un marais...).

Sinon, vos porteurs peuvent essayer de s'enfuir en se cachant comme ils le peuvent : derrière les rares troncs d'arbres encore debout, ou dans la boue, jouant de diversion en diversion pour atteindre la jungle plus dense.

Les trois tyrannosaures de la terre-moins-molle : trois tyrannosaures normaux.

Et la paix régnera entre les Hommes de bonne volonté



Près de Vastok, loin au sud de Pôle, se trouve une ravissante bourgade derigion. Castel-les-Marches, c'est son nom, est située dans les plaines fertiles du centre, sur la route des épices.

Au temps glorieux de l'Empire, la ville, située au croisement des routes de Pôle, de Durville et de Nerolazarevskaya, a connu son heure de gloire ; son marché, spécialisé dans les marchandises de luxe, fut pendant des siècles le plus important de la région. Puis est arrivée la guerre, et — comme les autres — la cité a passé son temps à se faire mettre à sac... un incendie, un pillage succédant à un autre, Vorozions, Sekekers et bandits se relayant au hasard des batailles. Pire encore pour l'orgueil des survivants de la ville, une cité voisine, Vastok, menée par une lignée de dirigeants habiles, a, malgré les conflits, pris peu à peu toute l'importance qu'avait jadis Castel-les-Marches.

L'histoire de Vastok est édifiante. En 900 ap. Néinnes, alors que la ville allait être envahie, l'Adar derigion qui protégeait la cité avec ses hommes a, au lieu de se battre, négocié sa reddition... contre une sorte de neutralité dans les événements qui allaient suivre. Vastok obtint ce jour-là un statut bâtard, ville neutre, ni derigion, ni vorozion. Statut qui, par un accord comme il y s'en fit mille entre les deux empires, fut un jour institutionnalisé : la cité est devenue ville franche.

Havre de paix au milieu d'une contrée régulièrement pillée, la population de Vastok crût rapidement... et atteint à ce jour plus de 500 000 habitants. Le marché, le seul valable de ce no man's land qu'est devenu le centre du continent, a rapidement crû : les Batranobans, ainsi que les (nombreux) Derigions et Vorozions osant braver l'édit interdisant le commerce entre les deux empires, y échangent les marchandises qui n'ont pas besoin de transiter par Pôle. Et voilà Castel-les-Marches définitivement évincée.

Ou presque...

De l'influence d'une paix impériale sur la vente des peaux de mouton

1039 ap. Néinnes.
Cela fait déjà quelques mois que les efforts de Bert III (l'empereur des Derigions) pour rétablir la paix entre Derigions et Vorozions commencent à porter leurs fruits. L'influence de cette relative bonne entente se fait sentir dans quelques régions... dont les plaines du centre, qui renaissent à la vie. Les citoyens de Castel-les-Marches ont l'impression de sortir d'un cauchemar qui dure depuis près de 300 ans.

La ville n'a plus que 1 000 habitants, qui vivent dans des bâtiments, souvent en ruine, prévus pour à peu près soixante fois plus. Mais ceux-ci croient rêver : cela fait deux ans que les récoltes n'ont pas été piétinées, que les filles n'ont pas été violées (par les Vorozions, les déserteurs ou les bandits) ni les hommes émasculés (par les Sekekers).

Et, cerise sur le gâteau, le commerce a un peu repris : un négociant en peaux de mouton, très prisées par les Vorozions de classe moyenne (tapis, vêtements, couvre-lits) a élu Castel-les-Marches comme son nouveau quartier général... dégoûté par les impôts levés sur le marché par le nouveau dirigeant de Vastok, Victorin de Mercourt.

Un négociant qui s'installe à Castel-les-Marches, ce sont des gens — clients, marchands, petits vendeurs — qui viennent, qui mangent, qui boivent, qui dorment... bref qui consomment, comme on dirait dans une autre civilisation. C'est un peu d'argent frais, un peu de vie qui revient.

Le maire de Castel-les-Marches, Pierre Langeois, a sauté sur l'occasion. La paix revenue, ou presque, un marché ne serait-il pas le meilleur moyen de refaire la fortune de la ville ? Aussi, chaudement soutenu par les Castelmarchois, a-t-il annoncé la création d'une foire bisannuelle... une foire qui — son argument de lancement — ne serait imposée qu'à 1%. Cette décision brise un usage millénaire, les dirigeants des villes ayant l'habitude de prendre un pourcentage oscillant entre 5 et 7% sur les transactions. A Vastok, Victorin de Mercourt en prend huit... d'où la colère du négociant de laine. Pour Castel-les-Marches, cette "générosité" constitue un risque, mais Pierre Langeois pense que c'est l'activité générée par la foire qui fera revivre la cité plutôt que l'argent des impôts.

Vous pensez bien que cette concurrence soudaine ne plaît pas trop aux habitants de Vastok, et encore moins à Victorin de Mercourt...

De la protection du libre commerce

Les aventuriers sont engagés par Pierre Langeois.

Il s'agit, à la tête de quatre unités de mercenaires, d'organiser la défense de Castel-les-Marches jusqu'à ce que la foire soit passée. Pierre Langeois sent, en effet, combien les mois qui vont venir seront cruciaux pour la ville : le marché de Vastok est bien défendu, par les remparts qui entourent la ville ainsi que par des hommes armés... c'est par ces

dépenses que Victorin de Mercourt justifie ses 8% d'impôts extorqués aux forains. Si Castel-les-Marches devait subir une attaque avant ou pendant la toute nouvelle foire, tout serait fichu : les marchands préféreront toujours payer cher mais être en sécurité à Vastok que s'installer dans une petite bourgade où ils risquent de se faire massacrer.

Or des rumeurs inquiétantes — des bandits, des Sekekers sur le sentier de la guerre — sont parvenues aux oreilles des habitants. Pour protéger Castel-les-Marches, il faut des hommes armés. Pierre Langeois est prêt, pour sa ville, à investir de ses propres Cestes. La paix lui a permis de toucher l'héritage d'un cousin de Pôle, mort depuis des années mais dont l'argent n'avait pu lui parvenir auparavant... Cet argent, il va le dépenser entièrement à payer les joueurs et quatre unités de mercenaires, ainsi qu'à investir dans un lot de tissus et de bijoux qu'il compte écouler à la foire. Il a donc tout intérêt à ce qu'elle réussisse...

La foire se tient dans quinze jours. Pierre Langeois a engagé deux unités de 20 mercenaires à pied et deux unités de 10 cavaliers, soit 60 hommes. Mais ne connaissant rien à la chose militaire, il a besoin de professionnels pour les diriger et tout organiser... qu'ils soient porteurs d'arme est encore mieux ; cela ne fera que renforcer la force de la défense.

La proposition qu'il fait aux joueurs est la suivante : 50 Cestes par personne et par semaine, nourris, logés, ce qui n'est pas grand-chose, mais aussi, et c'est plus intéressant, un tiers des fameux 1% d'impôts que Castel-les-Marches récupérera au moment de la foire. Voilà qui risque de peser lourd sur le budget de la ville, mais le succès de ce marché conditionnera les suivants, et la sécurité est essentielle... là encore, il s'agit d'un investissement.

Les joueurs comprendront tout seuls que mieux ils feront leur travail, plus la foire aura de succès, et plus leur prime sera importante...

Deux unités de mercenaires à pied
EF 40 PU 60 MO Vétéran IN +2
Armement : Épée, Bouclier.
Armure : Cotte de mailles.

Deux unités de cavaliers
EF 20 PU 50 MO Vétéran IN +2
Armement : Épée, Bouclier.
Armure : Cotte de mailles.
Monture : Chevaux.
Bonus de charge : IN +2, PU +10.

60 mercenaires, cela peut sembler faible, mais Pierre Langeois a bien choisi et les hommes sont entraînés, efficaces et professionnels. Les joueurs auront, pendant le scénario, largement le temps de faire connaissance et de choisir, s'ils le désirent, un ou deux lieutenants qui relaieront leurs ordres.

Une fois la proposition acceptée, au travail : il faut décider du logement, de l'intendance... il faut visiter la cité pour voir les points faibles, décider des postes et des tours de garde, donner les directives... Bon courage !

La cité aux mille marches

Castel-les-Marches est une ville fortifiée construite sur trois collines. Une petite rivière, l'Écumeuse, la traverse de part en part. Aux siècles passés, la cité a compté jusqu'à 60 000 habitants ; il en reste à peine mille aujourd'hui.

L'architecture, derigion évidemment, a été très marquée par l'influence du sixième siècle, dont la mode venue de Pôle était d'imiter l'architecture elfe, en y ajoutant des décorations baroques à la mode de l'époque. Résultat : un mélange de maisons classiques, médiévales, des bons bourgeois qui n'étaient pas à la page, et toute une série de maisons ressemblant vaguement à des temples antiques, avec des colonnes, des frontons, des bas-reliefs... en pierre pour les moyennes, en albâtre ou carrément en marbre pour les plus luxueuses.

Les rues montant et descendant souvent le long des trois collines, un des maires du temps de la splendeur avait dépensé une fortune à faire construire des escaliers en marbre blanc, doublant les rues, reliant les différents niveaux de la ville : d'où le nom de Castel-les-Marches, et le surnom, maintenant rarement utilisé, de cité aux mille marches.

Les escaliers, comme les bâtiments, sont à des degrés de décrépitude divers : certains ont des pans entiers écroulés, mais la plupart sont juste vides, les portes et les fenêtres en bois ayant pourri ou ayant été utilisées pour faire du feu. Seules les maisons habitées sont encore en état, et encore : personne n'ayant plus les moyens ou le temps de tailler des pierres ou de refaire des toitures, il s'agit principalement de rafistolage et le résultat n'est pas très heureux.

Un des bâtiments les plus préservés est la maison de Pierre Langeois. C'est une "Folie" construite en pleine gloire de la ville, une maison qui ne ressemble vraiment à rien, en marbre de toutes les couleurs, de plusieurs étages, avec des colonnes entortillées et même une terrasse au premier étage. Ce palais miniature, curieusement, semble ne pas avoir souffert des attaques du temps ou des hommes.

Les murailles, maintenant. Elles sont doubles, comme à Pôle, et séparées par un terrain vague de deux à trois mètres dans lequel il est possible de monter des machines de guerre. Tout cela semble très bien... Sauf qu'elles sont écroulées par endroit. A deux endroits particulièrement :

• au nord, sur une distance de vingt mètres, où, au milieu, un mini tremblement de terre a créé une faille large d'un mètre et longue de trois.

• au sud-ouest, près d'une série de bâtiments à colonnes qui, abritant autrefois un zoo, ont pour surnom la Maison des Singes. Là, c'est juste l'usure du temps qui a lentement érodé les pierres... sans être complètement écroulées, les deux murailles ne font plus, environ, qu'un mètre de hauteur... bref, un ennemi à cheval peut facilement passer.

Il va sûrement falloir, à un moment ou un autre du scénario, que vos joueurs pensent à faire réparer les murailles. C'est un sacré boulot, mais pas insurmontable. Des pierres, il n'y a que ça dans la ville... Les maisons vides ou écroulées fourniront largement assez de matières premières. Par contre, il faut un maçon et son équipe et ça, Castel-les-Marches ne fournit pas. Il va falloir aller en chercher un (voire plusieurs) dans la ville la plus proche, Vastok, et le convaincre de venir... tous frais payés, bien entendu. Si les joueurs arrivent à motiver une centaine d'habitants mâles pour transbahuter des pierres et si le maçon est un bon organisateur, les réparations peuvent être bâclées en environ trois jours.

Autre faille dans la défense de la ville : la rivière. L'Écumeuse traverse la cité d'est en ouest. De petits passages sont aménagés dans les murailles pour laisser passer l'eau, passages bien sûr fermés par des grilles en fer. Mais les grilles sont rouillées et à moitié descellées ; il va falloir les remplacer. Inutile de vous dire qu'il n'y a pas de métallurgiste à Castel-les-Marches et qu'il va falloir aller le chercher... devinez où... à Vastok. D'une manière générale, d'ailleurs, dès que les joueurs auront besoin de quelque chose d'un tout petit peu sophistiqué — des armes, des flèches, des carreaux d'arbalète... ou même du matériel de guerre plus complexe, il faudra aller... devinez où... à Vastok.

Vous comprenez pourquoi maintenant cette situation énerve les Castelmarchois.

Castelmarchois, Castelmarchoises

Un des plaisirs de ce scénario devrait être, espérons-le, de découvrir la ville et d'interagir avec ses habitants. En voici quelques-uns, les plus hauts en couleur... Rien ne vous empêche, évidemment, d'en créer d'autres.

Comme partout dans l'Empire derigion, les Castelmarchois sont divisés en trois castes : celle des nobles, celle des citoyens et celle des esclaves. Même la violence et la misère n'ont pas réussi à faire sauter des distinctions sociales venues de la nuit des temps...

• Chez les nobles

Pierre Langeois

Maire de la ville, 40 ans, belle prestance, aux yeux bleus et aux cheveux argentés, Pierre Langeois fait partie de ces êtres rares dans le monde de Bloodlust© : les idéalistes. Les aventuriers apprendront par Virginie ou par les Delvilles qu'il est l'un des derniers descendants d'une des plus illustres familles de Pôle. Pourtant il se moque de sa caste et parle avec la même bonhomie aux nobles, aux citoyens, aux mercenaires et aux esclaves. Humaniste, sa grande idée (résumée par le titre du scénario) est que la paix peut régner sur Tanæphis, qu'il suffirait d'un peu de bonne volonté de chacun pour que l'harmonie et le bonheur remplacent la guerre et la haine... — nous vous le disions, un idéaliste. Son désir de faire retrouver à Castel-les-Marches sa gloire d'antan n'est pas étonnant pour cet homme loyal et industrieux... mais bien incapable de tenir une épée sans la faire tomber. Les Langeois ont de tout temps été maires de Castel-les-Marches et la place se transmet de manière héréditaire ; Pierre lui-même serait bien incapable de dire comment ou quand cette tradition a commencé. En tout cas, personne ne semble la remettre en cause. Pierre est veuf et sa fille unique, Lucille, prendra un jour sa place.

Pierre Langeois, Derigion normal, sans arme ni armure.

Lucille Langeois

Blonde, avec les mêmes yeux bleus que son père, Lucille est une excellente cavalière et combattante. Elle est belle, courageuse, efficace, mais aussi dure, aussi blasée et méfiante que son père est ouvert. Elle compte bien aider à la défense de la ville, s'entraîner et se battre avec les autres. Le problème, c'est que si l'égalité des sexes est une chose acquise chez les Derigions et à demi-acquise chez les Vorozions, elle est loin de l'être pour les Piorads, les Batranobans ou certains Alwegs. Et les mercenaires qu'a engagés Pierre Langeois sont d'origines très mélangées. Ils harcèleront donc Lucille, d'abord par des moqueries et de lourdes allusions sexuelles, puis par des gestes obscènes et des tentatives de drague pas très habiles. Lucille prendra tout ça très mal et finira par provoquer en duel ceux qui l'énerveront trop. Or Pierre Langeois n'a pas du tout envie que sa fille se

fasse tuer en duel, ni qu'elle se fasse tuer du tout, d'ailleurs. Sans compter les interventions intempestives des frères Delvilles qui gifleront les "manants" qui oseront s'en prendre à leur idole... Des ennuis en perspective.

Lucille Langeois, Derigion d'élite, armure de cuir, épée longue, cheval.

La famille Delvilles

Si Pierre Langeois se moque de son titre de noblesse, ce n'est pas le cas des Delvilles. Unique autre famille noble de la ville, ils se considèrent comme les seuls représentants d'un glorieux passé, ne parlent que du temps où l'Empire était au sommet de sa gloire, sont persuadés que les Derigions sont une race supérieure et qu'ils en sont la crème, bref, sont pleins de morgue et d'arrogance. Pauvres, avec ça, parce que tout l'orgueil du monde ne remplace pas une poignée de Décacestes, et courageux — après s'être montrés odieux avec tout le monde, les trois frères Delvilles, aussi bon cavaliers et combattants que Lucille, n'hésiteront pas à aller se faire massacrer sur les murailles pour protéger la ville. Ainsi sont morts, sur les murailles de Pôle, des dizaines de milliers de jeunes nobles aussi va-t'en-guerre et aussi arrogants... Trêve de sentimentalisme, voici la famille. La mère, Athaline, est une pimbêche odieuse et méprisante ; le père, un orgueilleux imbécile qui croit toujours qu'on lui manque de respect et ne comprendra pas que des manants — les joueurs, par exemple — ne lui obéissent pas au doigt et à l'œil quand il donne des conseils de stratégie militaire ; les trois fils, Mercius, Guiwame et Fanril, sont de beaux jeunes hommes... mais comme nous le disions plus haut, beaucoup trop conscients de leur supériorité pour être agréables. Les frères sont tous trois amoureux de Lucille... de toute manière, s'ils veulent se marier dans leur caste, ils n'ont pas tellement le choix : il n'y a qu'elle. Lucille, pour l'instant, ne veut pas se marier... ce qui n'empêche pas les garçons de jouer les chevaliers servants et de gifler les importuns. Sur les projets de Pierre Langeois et l'engagement des mercenaires, les Delvilles sont ambivalents. Ils aiment sincèrement leur ville et ne peuvent donc rejeter l'idée de la foire, mais en même temps... tous ces mercenaires étrangers et malpolis, toute cette saleté, tous ces commerçants enrichis qui (si la foire marche) se croiront supérieurs à eux, nobles de sang pur... ça ne les enchante pas. Aussi seront-ils une épine permanente dans le pied des joueurs, exigeant qu'on leur demande leur avis, furieux si on ne le suit pas, donnant des contre-ordres (car ils croient de bonne foi être très doués) au plus mauvais moment. Bon courage !

Guiwame Delvilles, le plus jeune, est porteur d'une arme dénommée Swiftreaper.
Mercius et Fanril Delvilles, Derigions leaders. Armures de cuir clouté, épées longues, chevaux.



Guiwame Delvilles, Derigion porteur d'arme, armure de cuir clouté, cheval.
Swiftreaper (Épée longue de 100 points).

• Chez les citoyens

Les citoyens — Derigions normaux, ni nobles, ni esclaves — forment la quasi-totalité de la population de Castel-les-Marches, puisqu'il n'y a que cinq nobles et une quarantaine d'esclaves. Il s'agit dans leur immense majorité de familles paysannes, pas par tradition, mais par obligation... pendant des siècles, il n'y avait rien d'autre à faire pour survivre. Ils grattent donc quelques champs aux alentours de la ville, mais ont tous leur résidence principale à l'intérieur des fortifications... où ils ont l'habitude de se réfugier à chaque attaque. Certains, un peu plus entreprenants que les autres, sont de petits commerçants itinérants et vendent le produit de leurs élevages ou de leur culture à Vastok ou dans les petits villages de la région.

Pour tous, la foire est une chance merveilleuse et ils feront de leur mieux pour aider les joueurs et les mercenaires... même si ces derniers lutinent leurs filles de trop près.

Virginie, "la belle aubergiste"

Virginie tient la seule auberge de Castel-les-Marches, *"Au petit Polac aveugle"*, qui sert aussi de bar, de lieu de discussion, de danse et de célébration. Bénéficiant d'un monopole de fait, elle compte bien faire fortune pendant la foire. Son surnom est réellement "La belle aubergiste" et tous les Castelmarchois l'appellent comme cela. Hélas, si les joueurs se font des idées, sachez que ce surnom date de sa jeunesse, il y a 30 ans. Virginie est maintenant une femme de 55 ans, aux cheveux gris, musclée, bien conservée, intelligente et efficace. Elle connaît la plupart des secrets de la ville et de ses habitants et peut être une alliée précieuse. On raconte beaucoup de choses sur elle... que c'est une ancienne courtisane... qu'elle a eu, étant jeune, une aventure avec Pierre Langeois et que c'est grâce à l'argent de ce dernier qu'elle a monté son auberge... Mais bon, vous savez, les ragots... Virginie est, de plus, porteuse d'arme. Cette dernière, Goldmine, laisse l'humaine prendre toutes les décisions. Ce qui ne l'empêche pas d'être très puissante ; gare à qui ira s'y frotter de trop près !

Virginie, Derigion porteur d'arme, armure de cuir (au fond d'un coffre dans la cave).
Goldmine (Espadon de 150 points).

Dauniel Melchior

Solide paysan d'une quarantaine d'années, il avait l'habitude de vendre sa viande à Vastok, où il connaît tout le monde. Pour la foire, il a décidé de garder son stock et de le saler. Grande gueule mais efficace, il est un peu le porte-parole des paysans et ira râler auprès des joueurs quand les mercenaires feront trop de raffut.

Dauniel Melchior, Derigion normal. Éventuellement armure de cuir et dague.

Sofia, Zabeth et Mimine

Trois girondes jeunes filles aux yeux papillonnants et au décolleté plongeant... Il en faut dans chaque ville ! Ce sont les nièces de Dauniel Melchior, qui, leur oncle étant un peu plus aisé que les autres Castelmarchois, ne sont pas astreintes aux travaux des champs. Sofia a 19 ans, Zabeth (de son vrai nom Elizabeth) 18, Mimine (de son vrai nom Hermine) 15. Elles ne sont jamais sorties de leur trou ; les militaires - et encore plus les porteurs d'arme - les font rêver. Elles ne sont guère farouches ; en revanche, leur oncle a fermement l'intention de préserver leur virginité jusqu'au mariage...

Sofia, Zabeth et Mimine, Derigions normales sans arme ni armure.

• Chez les esclaves

Une quarantaine... tous descendants d'esclaves et nés à Castel-les-Marches, car les paysans n'auraient plus aujourd'hui les moyens de s'acheter de nouveaux serviteurs. Face à la misère, les Castelmarchois ont eu deux types de réaction : certains, rares, ont fait de leurs esclaves des amis ou des partenaires... après tout, ils sont tous dans le même bateau et, depuis des générations, les enfants esclaves ont joué avec les enfants des maîtres... D'autres, les plus nombreux, les traitent d'autant plus durement que les conditions sont devenues difficiles... affamés, battus, les pauvres hères travaillent toute la journée dans des conditions atroces. Une quinzaine d'esclaves mâles peuvent se battre, cinq sont entraînés (Alwegs vétérans)... il est possible de faire des dix autres des combattants (Alwegs normaux) — très passables, mais c'est toujours ça — s'ils sont bien nourris et si un mercenaire se charge pendant au moins une semaine de les initier, douze heures par jour, aux bases du métier.

Loüs

Gadhar de grande taille, musclé et impressionnant, il est le serviteur et le garde du corps de Pierre Langeois, qui le traite très bien et pour lequel il a une profonde affection. Loüs est cultivé et sait parfaitement lire et écrire ; il gère donc beaucoup d'affaires pour Pierre Langeois... ce qui énerve profondément les Delvilles, qui ne supportent pas de traiter avec un esclave... Gadhar, de surcroît. Loüs est un grand

dragueur et maintes jeunes esclaves ont eu des bébés un peu colorés. Loüs sert aussi de porte-parole aux esclaves... bien qu'il n'ait pas réussi, jusque-là, à faire grand-chose pour améliorer leur sort.

Loüs, Gadhar vétéran, sans arme ni armure.

Laeïlah

Alweg (mère Batranoban), Laeïlah travaille chez Dauniel Melchior avec qui elle couche (pas le choix) et par qui elle est relativement bien traitée. Intelligente et rusée, elle est aussi très secrète.

Laeïlah, Alweg normale, sans arme ni armure.

Ulvir

Ce fils de prisonnier de guerre vorozion est particulièrement maltraité par la famille de paysans à laquelle il appartient. Symbole, pour les Castel-marchois, de l'ennemi, il est battu, torturé, affamé. Cela ne l'empêche pas d'être solide (les travaux des champs, ça muscle) et empli d'une haine farouche. Il attend la première occasion pour se venger de tous ceux qui l'ont martyrisé. La seule personne pour laquelle il a une vague estime est Loüs, qui l'a toujours aidé comme il le pouvait.

Ulvir, Vorozion vétéran, sans arme ni armure.

- **Et chez les autres...**

Guarouard de Velsse, négociant en peaux de mouton

C'est par lui, finalement, que tout a commencé. Alweg, mais d'origine vorozion, il a bien réussi dans la vie et compte continuer. Beau, intelligent, la trentaine, il n'a rien de la caricature du commerçant stupide et s'entendra tout de suite très bien avec Pierre Langeois. Il s'est installé dans une belle maison en ruine qu'il fait retaper, a quatre serviteurs libres, ce qui paraît une hérésie à nos braves Derigions et paraît décider à faire de Castel-les-Marches le centre de ses affaires. En tant que manant, commerçant et d'origine douteuse, il est bien entendu méprisé par les Delvilles mais s'en fout complètement.
Guarouard est également un membre influent de la Guilde des commerçants.

Guarouard de Velsse, Alweg normal, éventuellement armure de cuir et épée courte.

Helsin, Piorad et mercenaire

Grand, baraqué, violent mais efficace, Helsin est un des mercenaires engagés par Pierre Langeois. Pas subtil, désagréable, haineux, Helsin est aussi en tout ce qui concerne le combat un homme (et une arme) de confiance, sur lequel les joueurs peuvent compter si jamais ils veulent un lieutenant...

Helsin, Piorad porteur d'arme, cotte de mailles. Blowhammer (hache à deux mains de 200 points).

Premier acte

Un invité de marque

Le lendemain de l'arrivée des joueurs, un nouvel arrivant va faire son apparition dans le monde de Castel-les-Marches : un riche Batranoban, Ali El Vochtari, bel homme, membre de la Guilde des commerçants, fera une entrée remarquée avec ses chevaux, son palanquin et sa suite (dix serviteurs mâles et deux très jolies concubines).

Il annoncera aussitôt qu'il est envoyé par le bureau de la guilde à Durville et veut observer les conditions dans lesquelles vont se passer la foire, afin de faire un rapport. Si tout va bien, Castel-les-Marches pourrait conclure un accord avec les commerçants batranobans, qui en ont assez des impôts excessifs levés par Victorin de Mercourt à Vastok.

Pierre Langeois, ravi de l'occasion, le recevra avec beaucoup d'égards et le logera chez lui, à la Folie. Ali El Vochtari se baladera le nez en l'air dans la cité pendant le reste du scénario.

La cote du mouton remonte

La foire — qui se déroulera quinze jours après l'engagement des joueurs, rappelons-le — va avoir une répétition. Guarouard de Velsse, le négociant en peaux de mouton, a invité tous les commerçants avec lesquels il était en contact à le rejoindre à Castel-les-Marches plutôt qu'à Vastok pour une journée de négociation. Le rendez-vous est fixé en j+2, deux jours après l'engagement des joueurs. Les commerçants vont arriver le matin, travailler avec Guarouard toute la journée. Le soir, une fête est prévue à l'auberge *Au petit Polac aveugle* pour fêter la signature des contrats ; tout le monde (sauf Guarouard) repartant le lendemain matin.

Pierre Langeois est très inquiet : les joueurs n'auront sans doute pas eu le temps d'organiser vraiment la défense de la ville et, surtout, les murailles n'ont pas eu le temps d'être réparées, même si les joueurs s'y sont mis très tôt (voir chapitre : *La cité aux mille marches.*) Si un commerçant est blessé ou tué à Castel-les-Marches, la rumeur enflera aussitôt et la foire risque d'être compromise. Aux joueurs et aux mercenaires d'être sur le pied de guerre : Pierre Langeois leur demandera même, si cela est possible, d'envoyer des équipes escorter les commerçants 3 polacs au sud et au nord, le long de la route des épices.

Le premier jour, tout se passera à peu près bien. Une équipe de mercenaires (les joueurs ne seront pas présents lors de l'échauffourée, c'est important) va cependant subir, en ville ou sur la route, une attaque de bandits. Dirigés par Helsin le Piorad, nos braves mercenaires vont hacher les bandits en rondelle et faire une dizaine de prisonniers. N'écoutant que sa conscience professionnelle, Helsin les torturera pour en apprendre plus. Comme il n'y a rien à apprendre — les bandits passaient par là — il les exécutera et les jettera dans une fosse dans un coin abandonné de la ville.

Le soir, la fête à l'auberge bat son plein. Le dîner réunit Guarouard, les commerçants et les notables de la ville, c'est-à-dire les Langeois et les Delvilles. Espérons que les joueurs n'y participeront pas, parce que au milieu de la nuit, au moment où les convives avinés ronfleront dans leur lit, les Sekekers attaqueront.

Du plaisir de se frotter à des jeunes femmes dénudées

Elles sont cent, et assoiffées de sang. La raison de leur soudaine agressivité ? Castel-les-Marches n'y est pour rien. Tout vient de Vastok, où Victorin de Mercourt, qui profite de la paix pour se constituer une véritable petite armée, a lancé une opération militaire contre des campements sekekers au nord-ouest. Le massacre a été total, les soldats tuant et violant les femmes de tout âge. Du coup, toutes les tribus se sont soulevées — ne pouvant s'attaquer à Vastok, qui est trop bien défendue, elles se rattrapent sur les petites villes de la région.

Silencieuses comme des chattes, elles s'approcheront le plus possible des murailles avant de se ruer par les ouvertures. Connaissant la ville, elles auront également prévu des grappins et des cordes.

Si les joueurs ont posté des sentinelles, ils s'apercevront peut-être de l'avancée des Sekekers avant qu'elles n'attaquent… ce sera alors à eux de choisir une stratégie. Celle des assaillantes est simple : tout détruire, brûler la ville et emmener les petites filles.

Elles ont le nombre pour elles, mais n'ont qu'une porteuse d'arme, Sartara, leur chef. Castel-les-Marches bénéficie en plus des joueurs, de trois porteurs… et surtout, il y a les murailles, même en comptant les deux ouvertures, pour se protéger.

Si les Sekekers subissent trop de pertes et ne parviennent pas à une avancée significative, elles se retireront.

Guerrières (en tout, une unité)
EF 50 PU 75 MO Vétéran IN +1
Armement : épieu.
Armure : cuir.

Chrysalides (en tout, deux unités)
EF 50 PU 80 MO Élite IN +2
Armement : épée (x2).
Armure : cuir.
Note : contre des unités de moral Milice ou Normaux, désorganise son adversaire après une heure de combat et pour toute la journée (pas de ralliement).

Sartara (Sekeker porteur d'arme)
Hellrider (épée longue)
Type : épée longue (AN+10%).
Coût : 150 (- 50%).
Pouvoirs : Pierre d'Œphis (n° 38, coût : 50), Attaque normale incontrôlée (n°25, coût 50), Initiative accrue (n°59, coût : 15), Poison (n°77, coût : 15), Résistance à la faim (n°87, coût : 5), Désir de violence exacerbé (n°13, coût : -5).
Les joueurs ont, s'ils ont suivi la campagne *Éclat de Lune*, déjà rencontré cette arme qui a appartenu un temps à la Mort Carmin avant de partir à l'aventure. Ceux qui sont curieux de connaître son caractère peuvent se reporter page 55 de l'extension *L'Enclume et le Marteau*, mais il n'en est nul besoin dans ce scénario : il suffit de savoir qu'Hellrider est très violente et très intelligente. Elle saluera les armes des joueurs si elle les a déjà combattues… et se déclarera ravie de les combattre à nouveau.

Si Sartara est tuée, Hellrider disparaîtra dans le chaos… récupérée par une des Sekekers, penseront les joueurs. Mais il n'en est rien…

Le lendemain de la bataille

Heureusement pour la réputation de Castel-les-Marches, la plupart des commerçants étaient saouls comme des cochons au moment de l'attaque. Inutile, bien sûr, de chercher à leur dissimuler : les bruits de la bataille et les cadavres qui jonchent le sol ne sont que trop révélateurs. Mais ce n'est pas la même chose de se réveiller le matin, d'apprendre qu'il y a eu une attaque et qu'elle a été repoussée, que de voir de ses propres yeux le sang couler et le visage des assaillants ivres de violence…

Si les joueurs et leurs hommes se sont bien débrouillés, les commerçants, leur terreur rétrospective passée, devraient plutôt être satisfaits. Dans le monde de Bloodlust©, et particulièrement dans la région, les attaques sont inévitables. Le tout est de pouvoir faire confiance à ceux qui vous protègent.

Si les joueurs ont fait des prisonnières, ils apprendront que c'est encore à Vastok qu'ils doivent cette petite échauffourée... et, information qui a son importance, que Victorin de Mercourt est en train de rassembler une véritable petite armée.

Deuxième acte

La première épreuve passée, quelques jours de calme vont suivre. C'est le moment, pour les joueurs, de s'organiser, d'explorer les alentours, d'en apprendre plus sur les personnages et la ville...

Un cadavre de trop

Le lendemain matin, un détail apparemment absurde sera porté à l'attention des joueurs. C'est Helsin le Piorad (ou un autre mercenaire de son équipe, s'il est mort entre-temps) qui viendra les voir, intrigué plutôt qu'ennuyé. Il les amènera à la fosse, dans un coin paumé de la ville, où il a jeté, la veille les cadavres des dix bandits qui les avaient attaqués sur la route.

Il y a onze cadavres.

Bien sûr, l'événement paraît à première vue sans grande importance, mais Helsin est curieux. Il a bonne mémoire, il est méthodique et sait parfaitement combien de bandits il a torturés puis exécutés. Dix. Il a lui-même fait mettre les cadavres dans la fosse... il y en avait toujours dix. Et aujourd'hui il y en a onze. Il y a sûrement une explication logique, mais laquelle ? La bataille ne s'est pas déroulée par là, aussi un cadavre ne peut pas être tombé là-dedans par hasard. Et puis aucun des mercenaires ou des Castelmarchois morts ne manque à l'appel — on a retrouvé tous les cadavres. Quant aux Sekekers, ce sont des femmes...

En faisant appel à ses souvenirs et à ceux de ces coéquipiers, Helsin repère le corps "de trop" : c'est celui d'un homme brun aux yeux bruns, à la peau très mate. Comme les autres, il est nu (les mercenaires ont complètement dépouillé les bandits avant de les tuer). Son visage est défiguré par plusieurs coups de couteau et sa gorge a été tranchée. Seul signe distinctif : deux cicatrices, vieilles de plusieurs années, sur l'avant-bras droit. Si les joueurs ou Helsin font des recherches, sachez que ce pauvre inconnu ou sa description ne diront rien à personne.



Enfin, un cadavre de plus ou de moins, dans ce monde cruel qu'est Bloodlust©, cela n'a pas grande importance...

Une région chargée d'histoire

Les jours passant, les joueurs en apprendront plus sur leur environnement. Faites-les interagir pour qu'ils en apprennent plus sur les Castelmarchois et leurs secrets.

D'autres surprises les attendent — attention cependant, les éléments donnés dans les paragraphes suivants doivent être distillés tout au long du scénario. Certains, comme la découverte du parchemin de l'héritage de Pierre Langeois, auront d'autant plus d'impact qu'ils seront découverts tard...

Les catacombes

Castel-les-Marches n'est pas seulement une ville d'escaliers, c'est aussi un véritable dédale souterrain. Les joueurs apprendront par hasard que certains habitants se sont réfugiés dans le sous-sol pendant l'attaque. Au cours des siècles

passés, les Castelmarchois ont creusé tout un réseau de catacombes sous la ville. Ce n'est pas parce qu'on leur a caché, personne n'avait pensé à leur dire... Cela paraissait tellement évident.

Certains tunnels débouchent à l'extérieur... Mais les habitants sont persuadés que toutes les sorties ont été murées des générations auparavant. Eh bien, ils se trompent : les joueurs auront des sueurs froides rétrospectives en découvrant l'existence de deux boyaux s'ouvrant, purement et simplement, à quelques centaines de mètres de la ville, en pleine forêt... Si les Sekekers avaient connu leur existence, l'attaque aurait sans doute fini tout autrement.

Et encore de la maçonnerie à faire...

L'exploration de ces catacombes révélera également d'autres mystères. Alors que les boyaux sont, dans leur immense majorité, très rudimentaires, ils s'ouvrent parfois sur des passages d'excellente qualité, où la maçonnerie est parfaite, la construction ingénieuse, les pierres sculptées d'exquis bas-reliefs. Malheureusement, les éboulements ont bouché une bonne partie de ce réseau mystérieux.

Il suffit de réussir des jets de Connaissance ou de s'adresser à des gens cultivés (Pierre Langeois, Loüs ou Guarouard de Velsse) pour comprendre qu'il s'agit d'une architecture très ancienne... peut-être même non humaine. Cela voudrait-il dire que Castel-les-Marches est construite sur un ancien site nain ou elfe ? Ceux-ci sont très rares, mais la possibilité n'est pas à écarter... Après tout, c'est également le cas de Pôle, comme les joueurs le savent sûrement.

Le tertre de la forêt

Et à propos de site elfe... Dans une conversation, Pierre Langeois mentionnera un jour l'existence du "tertre" de la forêt. Les joueurs peuvent aller y jeter un coup d'œil.

Le monument ne ressemble en rien à un tertre ; il s'agit, au milieu de la petite forêt qui longe la route des épices, d'une grande plaque de marbre carrée, de dix mètres sur dix, posée ou enfoncée profondément dans la terre. Un cercle de trois mètres de diamètre est gravé au milieu. Bien que, d'après les habitants, ce "tertre" soit là depuis toujours, pas une mousse, pas un lichen ne l'a attaqué. Le marbre est aussi pur, net et brillant qu'au premier jour... quel que puisse être ce premier jour.

Autre élément étrange : ce marbre est de la même couleur — un beige un peu crémeux — que la "Folie" où habite Pierre Langeois, celle qui est si parfaitement conservée. Étrange...

La maison des enluminures

Si les joueurs sont curieux d'en savoir plus sur l'origine de Castel-les-Marches, Pierre Langeois leur désignera l'endroit où chercher. A quelques dizaines de mètres de la Maison des Singes, où se tenait l'ancien zoo, se trouve la maison des enluminures. C'est un magnifique bâtiment (Derigion IIIe siècle) où se tenaient, du temps de la gloire de l'Empire, toutes les archives. Dans un capharnaüm épouvantable et une odeur de moisi et de mort, on y trouve des livres... ou plutôt des restes de livres, car les rats ont mangé les pages que la pluie n'a pas fait pourrir. On y trouve aussi des archives... dont seule une partie a été détruite. En effet, du premier au dixième siècle après Néinnes, à partir duquel toute tenue d'archives a été abandonnée, du moins à Castel-les-Marches, les parchemins d'archives étaient oints d'une certaine huile qui garantissait leur conservation.

Il faut beaucoup de temps pour fouiller toutes ces archives, et les joueurs n'en ont pas forcément le loisir ou la motivation. Les deux éléments qu'ils peuvent y trouver sont cependant essentiels :

Le premier : la thèse d'un historien du cinquième siècle, Marcus, qui parle de Castel-les-Marches comme construite sur un ancien site elfe... ce qui confirmera leurs soupçons.

Le second : la copie du parchemin original, datant de 265 ap. Néinnes, signé par l'impératrice Villæssa, du don à la famille Langeois de la ville de Castel-les-Marches pour services rendus pendant la guerre des Vorhs. Attention : il ne s'agit pas d'un poste de maire, il s'agit du *don*, héréditaire et en pleine propriété, *de la ville entière*.

Voilà donc l'explication de la vieille tradition qui donnait aux Langeois la direction de Castel-les-Marches... sauf que cette tradition n'est qu'une déformation de la vérité. Vérité qui est, répétons-le, que Pierre Langeois et Lucille sont *propriétaires* de la ville.

L'amusant de l'histoire, c'est qu'avant que les joueurs leur annoncent la découverte, Pierre et Lucille ignoraient totalement ce fait... l'information s'était perdue au fil des massacres et des générations.

Est-il étonnant que ce parchemin, si important, n'ait pas été découvert avant ? Pas vraiment. Cela fait plus de trois cents ans que la première priorité des Castelmarchois et de leurs maires successifs se réduit à une seule chose : survivre. La plupart des

anciennes familles ont été décimées, les lettrés ont disparu, les maisons ont brûlé... L'histoire ou le classement des archives n'était vraiment pas au goût du jour.

La découverte de ce parchemin étant liée à la conclusion du scénario, il faut que quelqu'un d'autre le découvre si les joueurs ne le font pas. Or, il se trouve que Lucille Langeois et Guarouard de Velsse partagent le même goût pour l'histoire. Ce dernier, intéressé par tout ce qui touche la ville où il vient de s'installer, proposera à la jeune fille d'aller fouiner dans les vieux documents, avec ou sans les joueurs... ils pourront, au moment opportun (c'est-à-dire vers les deux tiers du scénario) découvrir le parchemin.

Réminiscences d'une époque oubliée

Vous souvenez-vous d'Ali El Vochtari, de ses deux concubines et de ses dix serviteurs ? Les motivations du Batranoban sont plus complexes qu'il n'y paraît et certains indices pourraient mettre la puce à l'oreille aux joueurs.

En tant que chefs des mercenaires, les joueurs font partie, qu'ils le veuillent ou non, des personnalités de la ville et Pierre Langeois les invite tous les soirs à dîner. Lucille, Ali El Vochtari et parfois Guarouard de Velsse sont les autres convives. Les joueurs pourront donc s'apercevoir un jour par hasard que, dès que Pierre Langeais est sorti, c'est-à-dire très souvent, Ali El Vochtari ou les membres de sa suite fouillent les sous-sols de la "Folie". Les joueurs se pointant inopinément pourront le voir remonter vivement de la cave ou surprendre une conversation entre le Batranoban et un de ses serviteurs, ce dernier lui parlant des "passages"... puis s'interrompant en se sentant écouté.

Interrogé, Ali El Vochtari répondra très calmement qu'il est passionné par l'architecture et l'archéologie et que le bâtiment est splendide. Difficile de le contredire. Car la cave, si les joueurs vont y faire un tour... ne ressemble pas du tout à une cave.

Le sous-sol est, à l'image du reste du bâtiment, une enfilade de pièces superbes, incrustées de marbre de toutes les couleurs. Les bas-reliefs sculptés sur les murs ressemblent à ceux qu'ils ont remarqués dans les passages anciens des catacombes, mais, surtout, les plafonds sont incrustés d'un marbre blanc particulier, phosphorescent, lumineux... le même qui décore certaines des plus belles maisons des plus vieux quartiers de Pôle.

Ce marbre gorgé de mana, les joueurs le savent sans doute, est elfique et nul sinon les elfes (ou les nains) n'a jamais su comment le sculpter. Sa présence dans la "Folie" est donc la preuve irréfutable que le bâtiment est totalement et complètement elfique... autrement dit, qu'il date d'au moins 4 000 ans. Il n'est pas très étonnant, là encore, que cette information ait été perdue... pendant des siècles, sur terre, il y a bien des civilisations qui ont vécu près de leurs anciens temples en ayant complètement oublié, mille ans plus tard, leur âge, leur valeur ou ce qu'ils représentaient... avant que les historiens modernes n'exhument la vérité. Si les joueurs ne comprennent pas tout seuls, là encore, Guarouard de Velsse peut les renseigner. En tout cas, une chose est sûre : étant donné son niveau culturel, Ali El Vochtari, lui, a sûrement compris la valeur du bâtiment.

Autre détail intéressant : sur les murs de la dernière salle, la plus profonde, sont gravés dix cercles, de la même matière et de la même taille que le cercle du "tertre" de la forêt. Un de ces cercles est une paroi pivotante, qui a été récemment ouverte — les traces sont faibles mais distinctes. Les joueurs découvriront dans un bas-relief le mécanisme d'ouverture, d'autant plus facilement que le mécanisme a été forcé et le bas-relief cassé. Le cercle une fois ouvert donne sur un escalier, et l'escalier sur une série de passages. Le tout mettrait sans doute des années à être visité — Ali El Vochtari et ses serviteurs le font dès que leur hôte leur tourne le dos — mais le passage principal donne, après la descente d'un escalier interminable (au moins soixante mètres de dénivellation) sur un tunnel immense (dix mètres de hauteur sur vingt mètres de large), tout blanc, qui se dirige plein nord. Les joueurs peuvent toujours s'y engager, ils seront bien obligés de rebrousser chemin un jour... le tunnel n'a tout simplement pas de fin.

Premiers soupçons

Mis devant l'évidence, Ali El Vochtari ne niera pas avoir visité la cave, forcé le cercle et commencé à explorer les tunnels... affirmant toujours n'avoir agi que par pur intérêt historique.

Si les joueurs, pris d'on ne sait quels soupçons, décidaient un jour (avant ou après toutes ces découvertes) de fouiller ses affaires, ils y trouveraient trois choses :

- un plan des passages visités depuis son arrivée par Ali El Vochtari et ses serviteurs ;
- un parchemin signé par un haut dignitaire batranoban, affirmant que *"le porteur, en faisant ce qu'il fait, agit pour le bien de notre État et doit être absous de tout crime"* ;

- et un très vieux document qui semble être le plan complet des passages elfiques sous la ville, la "Folie" y figurant en bonne place. Sur ce document figurent deux écritures : une très ancienne, complètement inconnue des joueurs (c'est de l'elfe...), et une très récente — des annotations d'un historien ou d'un chercheur ayant étudié le plan, sans doute. Les joueurs reconnaîtront sur le plan le tertre de la forêt, auquel mène un premier passage, mais surtout l'énorme tunnel qui part vers le nord. L'écriture la plus récente, celle de l'historien, a mis sur ce tunnel une flèche accompagnée de *"Pôle ?"*. Le tunnel mènerait-il à Pôle ? L'énormité de la construction donne dans ce cas le vertige...

(Mais rien n'est impossible : dans l'extension " Les voiles du destin ", les joueurs ont pu découvrir, dans le scénario d'introduction, l'existence d'un tunnel équivalent, partant de Pôle pour filer vers le nord...)

Prestidigitation

Si Ali El Vochtari se sent soupçonné ou s'il est trop pressé de questions, il disparaîtra... à pied et pendant la nuit, si les joueurs lui en laissent l'occasion, ou d'un seul coup, pouf, grâce aux pouvoirs de son arme si les joueurs deviennent dangereux... eh oui, il est porteur d'arme. Nous n'en avons cependant pas fini avec lui.

Si les joueurs, trop occupés par les soucis de la défense, ne se sont pas plongés dans cette partie de ce scénario ou ne trouvent pas de raison particulière de le soupçonner, Ali El Vochtari restera sur place, toujours souriant et aimable, à attendre son heure...

Ali El Vochtari, Batranoban porteur d'arme, pas d'armure apparente (mais cotte de mailles dans ses bagages).
Nighthawk, épée longue (300 points, disparition, invisibilité, téléportation, acide, etc.).

Les membres de sa suite, tous, même les filles : Batranobans leaders, armure de cuir, dague ou épée courte.

Troisième acte

J+7... les choses sérieuses vont commencer.

Virginie, la belle aubergiste, partie à Vastok acheter du vin, revient avec des nouvelles alarmantes. Il semble qu'elle ait gardé des relations dans des milieux huppés de Vastok (ceci semblerait confirmer la thèse de l'ancienne courtisane) et affirme qu'un vieil "ami", un conseiller de Victorin de Mercourt, le maire de Vastok, lui a conseillé sous le sceau du secret de déménager... Victorin de Mercourt préparerait une offensive armée contre Castel-les-Marches.

La première chose qu'a faite Virginie en rentrant, c'est de prévenir Pierre Langeois, qui a aussitôt prévenu les joueurs.

De la concurrence déloyale et de ses conséquences (Voyage à Vastok)

La première chose à faire est de vérifier la véracité de la nouvelle. Peut-être ne s'agit-il que du délire d'un vieux fou ? Et si la nouvelle se vérifiait, il faut en apprendre plus : la date de l'attaque, le nombre de soldats impliqués, etc.

Personne ne peut en apprendre plus à Castel-les-Marches : il faut aller à Vastok (une journée de voyage à cheval). Virginie, qui connaît bien la ville, peut les accompagner pour les conseiller et les aider.

Dès leur entrée dans la cité, les joueurs s'apercevront qu'au moins une partie de la nouvelle est vraie : des affiches sont plaquées sur les murs, des recruteurs sillonnent les rues... Victorin de Mercourt lève une armée, c'est clair. Les mercenaires et les volontaires sont réunis dans un camp, à l'ouest de la ville. Il n'est pas difficile de faire parler des soldats ou des recruteurs : ceux-ci savent seulement qu'une nouvelle offensive se prépare, sans doute pour aller casser des Sekekers après leur récente révolte.

Peut-être est-ce vrai... En tous cas, la campagne de Victorin de Mercourt s'annonce d'envergure : sont déjà réunies dans le camp cinq unités de mercenaires classiques (100 hommes), quatre de cavaliers (quarante hommes), deux unités de cadavres (100 hommes) et une d'archers (20)... et le recrutement continue. Tout cela sans compter l'armée derigion régulière de Vastok, installée dans des camps à l'intérieur de la ville : une phalange (100 hommes), deux unités de cavaliers lourds (40 hommes) et même un char de guerre.

De quoi s'inquiéter.

Victorin de Mercourt dirige la ville avec cinq conseillers. Parmi eux Crissinus, qui a renseigné Virginie. Réinterrogé, celui-ci ne pourra pas leur en apprendre beaucoup plus. C'est un grand secret, leur dit-il, seul Victorin de Mercourt et les quatre autres conseillers sont au courant ; lui-même n'a entendu qu'une vague allusion, cela fait quelques mois qu'il est écarté des affaires.

Deux solutions : ou le croire sur parole, ou chercher confirmation. Dans ce cas, il faut faire parler un des conseillers, Victorin de Mercourt étant trop bien protégé. Enlever et torturer un des quatre plus grands notables de Vastok est une véritable aventure, mais avec une bonne organisation et une bonne force de frappe, la chose n'est pas impossible. Les quatre conseillers vivent des vies similaires de Derigions riches : ils ont une ou plusieurs voitures à chevaux, une escorte (dix soldats, Derigions d'élite plus au moins un porteur d'arme), une femme, des enfants, des concubines, un harem, des esclaves, tout cela dans de magnifiques propriétés entourées par des jardins où les chiens sont lâchés la nuit.

Si malgré cela, les joueurs en font parler un, ils n'auront que la triste confirmation de leurs craintes. Victorin de Mercourt a pris comme un camouflet personnel la création de la foire de Castel-les-Marches et les 1% d'impôts. Il se rend bien compte que la déchéance de son marché, c'est à moyen terme la déchéance de Vastok. Aussi va-t-il frapper un grand coup : il compte laisser la foire se dérouler, puis frapper le deuxième jour, avec toutes ses armées, alors que les commerçants seront en plein travail et que toute la population des alentours sera réunie sur la place. Ce sera un vrai massacre, et Victorin de Mercourt compte ordonner à ses hommes de s'en donner à cœur joie : de massacrer les marchands et la population, de brûler les boutiques et les bâtiments, puis de raser ce qu'il restera de la ville après coup.

Après ça, pense-t-il, les commerçants y réfléchiront sans doute à deux fois avant d'aller baguenauder dans des marchés concurrents... et les maires des villes hésiteront avant de lancer une nouvelle foire.

Conseil de guerre

Dès le retour à Castel-les-Marches, un conseil réunissant les joueurs, Pierre et Lucille Langeois, les Delvilles, Guarouard de Velsse et Ali El Vochtari (s'il est toujours là) examinera la situation.

La solution la plus sage serait d'annuler la foire et de le faire savoir à Victorin de Mercourt. Mais cette solution ne plaît à personne.

Seule autre possibilité : protéger la ville pendant le marché, et être prêt à repousser l'ennemi. Ce serait, si les Castelmarchois réussissaient, un coup porté à la réputation de Vastok... Un échec ridiculiserait Victorin de Mercourt et ses ambitions de monopole...

Mais ce ne sont pas les joueurs et leur soixante soldats qui feront le poids. Il faut plus de mercenaires, et pour avoir plus des mercenaires, il faut de l'argent. Beaucoup d'argent. Et Pierre Langeois n'en a plus. Guarouard de Velsse veut bien mettre sa fortune dans l'opération, mais n'a comme somme disponible qu'environ mille Cestes...

Ce qui n'est pas assez.

Et ils ont beau fouler des pieds un bâtiment elfe d'une valeur incalculable, ce n'est pas cela non plus qui leur donnera des sous.

Cependant, Guarouard de Velsse a mieux que de l'argent, il a des idées. Et des relations. La Guilde des commerçants est la première puissance financière de Tanæphis et il pense que celle-ci pourrait s'intéresser à l'affaire. Bien sûr, Victorin de Mercourt est trop puissant pour que la guilde puisse s'opposer à lui directement, mais en même temps, cette attaque viole toutes les lois élémentaires de liberté du commerce... et la guilde est censée protéger ses membres, surtout pendant une foire. Il va donc écrire au représentant de la guilde à Vastok, lui expliquer brièvement la situation et lui demander de venir.

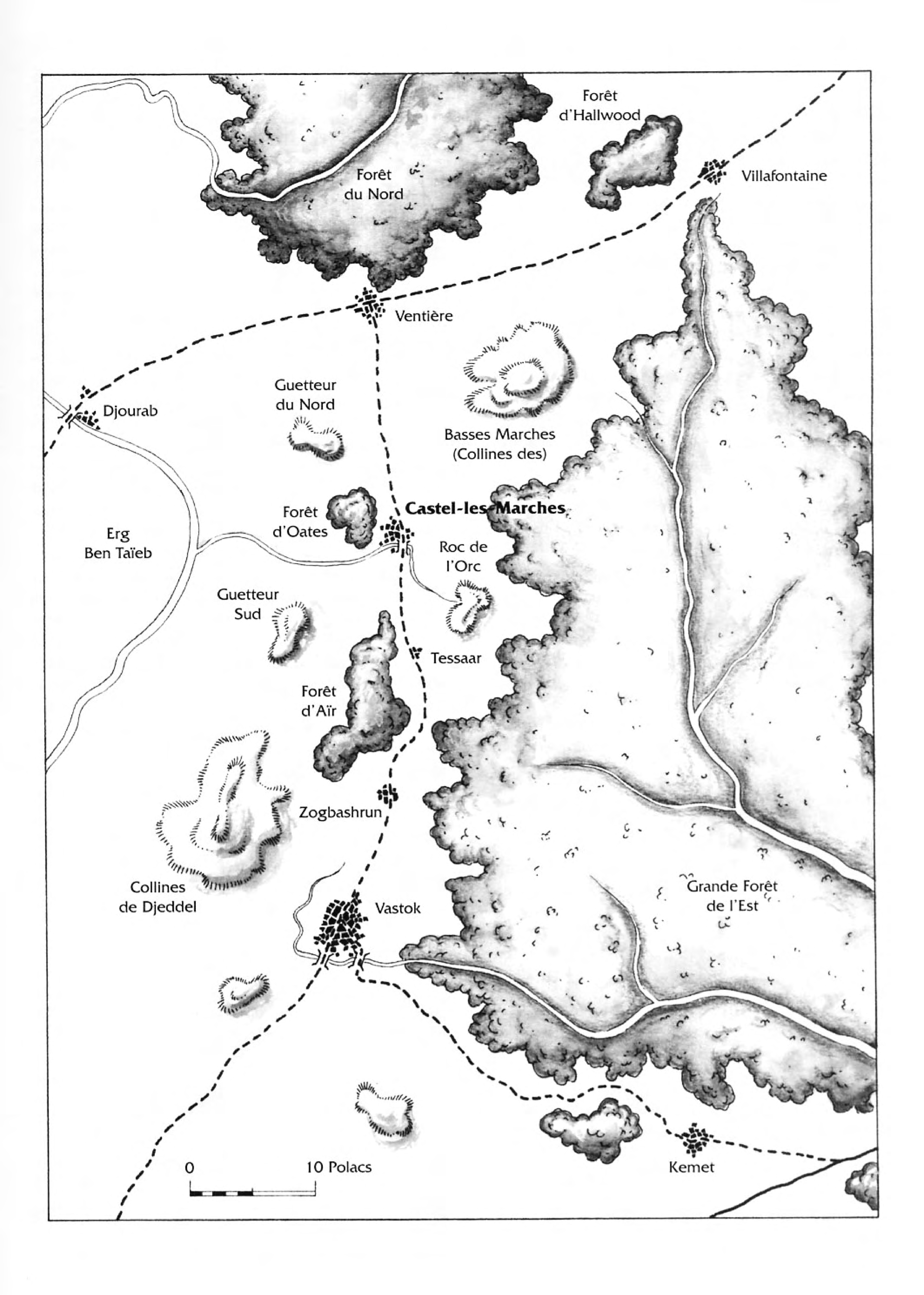
Le lendemain à l'aube — ce qui prouve et l'estime dans laquelle est tenu Guarouard de Velsse, et l'importance de l'affaire — le seigneur Mirs Cæsar, envoyé spécial de la Guilde des commerçants, descendra de cheval devant les murailles de la ville.

Recrutement

Les négociations (les joueurs pourront y participer s'ils le désirent) entre Pierre Langeois, Guarouard de Velsse et Mirs Cæsar paraîtront interminables à tous ceux concernés par l'affaire, et particulièrement aux Delvilles, furieux d'avoir été exclus de cette "discussion de boutiquiers".

Le soir, un accord sera conclu. La Guilde des commerçants, qui ne serait pas fâchée de voir limiter la puissance de Victorin de Mercourt dans la région, veut bien mettre un budget à la disposition de Castel-les-Marches... à condition que Mercourt n'apprenne jamais sa participation dans cette affaire. Le budget sera discuté avec les joueurs, selon le nombre de mercenaires et le matériel dont ils désirent disposer. Ils s'apercevront rapidement que ce n'est plus l'argent le problème... Mirs Cæsar dispose d'un crédit à peu près illimité... le problème, c'est le temps. Il ne leur reste que quelques jours avant la foire, et la plupart des hommes disponibles ont déjà été engagés dans les armées de Vastok !

Les jours suivants seront donc passés à courir dans tous les sens. Il faut parcourir les villes avoisinantes


Forêt
d'Hallwood
Forêt
du Nord
Villafontaine
Ventière
Guetteur
du Nord
Djourab
Basses Marches
(Collines des)
Forêt
d'Oates
Castel-les-Marches
Erg
Ben Taïeb
Roc de
l'Orc
Guetteur
Sud
Tessaar
Forêt
d'Aïr
Zogbashrun
Collines
de Djeddel
Vastok
Grande Forêt
de l'Est
0
10 Polacs
Kemet

pour trouver du monde, débaucher les hommes de Vastok en leur proposant plus cher, faire courir les nouvelles… tout en restant relativement discret. Il ne s'agit pas en effet d'annoncer à tout le monde que Castel-les-Marches va être attaquée, sinon les commerçants ne risquent pas de se pointer à la foire ! Les armées levées seront donc, pour tout le monde, "de simples mesures de sécurité". Langue de bois, quand tu nous tiens…

Une opportunité à saisir : deux jours avant l'attaque, les joueurs apprendront que deux unités vorozions viennent d'arriver dans une petite ville au nord, à une bonne dizaine de polacs de là. Ces Vorozions sont des "victimes de la paix". Partis pour raser quelques villes, ils se trouvent, depuis la trêve, désœuvrés à des centaines de polacs de chez eux. Coupés de l'arrière, ils ont faim et se trouvent réduits à piller le territoire… si les joueurs leur offrent un bon prix pour leur participation dans une petite bataille, ils ne refuseront pas.

Guerriers vorozions (une unité)
EF : 50 PU : 200 MO : Normal IN +2
Armement : épée longue, bouclier.
Armure : demi-plaques.
Monture : aucune.

Machine de guerre (5 catapultes, 25 hommes)
EF : 5 PU : 0 MO : Normal IN : +0
Armure : aucune
Monture : aucune
Note : bonus de soutien +10. Pas de combat durant la première heure et s'il reste une unité non choisie.

La révolte d'Ulvir

La recherche dans les archives, l'exploration des tunnels, les soupçons portés sur le Batranoban (sans compter, si les joueurs sont sérieux, les voyages à Vastok pour trouver des maçons, des métallurgistes ou du matériel de guerre), l'engagement de nouvelles armées, tout cela fait qu'une grande partie du scénario peut se passer sans "action". Voici un intermède, à utiliser ou non, qui peut vous permettre d'égayer ce passage. Si Sartara, le chef des Sekekers, s'est fait tuer, son arme (Hellrider) a disparu. Pas pour tout le monde.

C'est Ulvir, l'esclave vorozion, qui l'a récupérée… Mû par un désir brûlant de vengeance, il a attendu que son maître revienne d'un voyage dans un village voisin pour le massacrer, lui et toute sa famille. Il se dirigera ensuite sur la place principale de Castel-les-Marches, bien décidé à tuer tout le monde avant de partir à l'aventure.

Deux solutions :

- la première (et celle que les joueurs vont sans doute adopter), c'est de le tuer avant qu'il ne fasse trop de dégâts puis d'envoyer Hellrider le plus loin possible, en espérant qu'elle aura autre chose à faire que de revenir.

- la seconde (soufflée par Guarouard de Velsse qui n'a pu s'empêcher de prendre en pitié ce pauvre esclave qui, comme lui, est d'origine vorozion) serait d'essayer de convaincre Hellrider et son nouveau porteur de se joindre à eux contre Victorin de Mercourt…

Après tout, Ulvir a tué ceux qui l'avaient martyrisé et, argument de poids pour Hellrider, si elle reste, il y a de la bagarre en perspective… à un contre dix, soit plus d'émotions et plus de gloire qu'elle n'en trouvera à massacrer une poignée de pauvres villageois. Il est aussi possible de tuer Ulvir et de tenir ce discours au nouveau porteur d'Hellrider, en espérant que celui-ci soit plus calme… Ce porteur pourrait être un des fils Delvilles.

En tous cas, Hellrider dans leur camp peut devenir un atout majeur. Surtout qu'ayant été pendant des années portée par Sartara, Hellrider connaît parfaitement bien les Sekekers et aura une proposition à faire : pourquoi ne pas demander à quelques tribus de venir attaquer les forces de Victorin de Mercourt par-derrière au moment de l'assaut ? Les Sekekers ont plus qu'une dent contre ce brave homme qui a ordonné leur massacre et seront ravies de se venger… Un joueur pourra alors accompagner le nouveau porteur d'Hellrider pour aller négocier avec les tribus. Selon son talent, une ou plusieurs unités Sekekers pourront se joindre à leurs forces, dissimulées dans la forêt, prêtes à attaquer par surprise.

La foire

Dès le matin du premier jour de marché, les commerçants commenceront à affluer… plus nombreux encore que prévu, et bientôt, une foule incroyable venue de toutes les villes du coin, et même de Vastok, envahira Castel-les-Marches.

Le spectacle est magnifique, les Castelmarchois sont fous de joie, la ville semble revivre. Mais les joueurs auront sûrement autre chose à faire qu'à se promener à travers les étals.

Les forces de Victorin de Mercourt attaqueront le lendemain, vers dix heures du matin. Elles sont loin d'être discrètes et les joueurs les verront arriver de loin. Espérons que tout sera prêt.

Armée de Vastok

• Armée régulière

Phalange (une unité, soit 100 hommes)
EF 100 PU 300 MO Normal IN +0
Armement : épieu, bouclier
Armure : cotte de mailles
Cavaliers lourds (deux unités, soit 80 hommes)
EF 20 PU 140 MO Vétéran IN +2
Armement : lance, bouclier
Armure : demi-plaques
Monture : cheval
Note : charge IN +2, PU +70

Char de guerre (une unité, soit 5 hommes)
EF 5 PU 100 MO Vétéran IN +2
Armement : arc, épée
Armure : maille + plaques
Monture : char à 6 chevaux
Note : soutien +3, Charge IN+2, PU : +50

• Armée mercenaire

Mercenaires à pied (cinq unités, soit en tout 100 hommes)
EF 20 Pu 60 MO Vétéran In +2
Armement : épée, bouclier
Armure : cotte de mailles

Cavaliers mercenaires (quatre unités, soit en tout 40 hommes)
EF 10 Pu 50 MO Vétéran In +2
Armement : épée, bouclier
Armure : cotte de mailles
Monture : chevaux
Note : bonus de charge : In+2, Pu+10

Cadavres (deux unités, soit 100 hommes)
EF 50 Pu 25 MO Élite In +4
Armement : poignard
Armure : —
Monture :—
Note : pas de jet de moral

Archers (une unité, soit 20 hommes)
EF 20 Pu 40 MO Normal In +1
Armement : arc, épée
Armure : cuir clouté
Monture :—
Note : bonus de soutien +5

Contre cela... ce que les joueurs auront réussi à réunir, sachant qu'ils bénéficient de la protection des murailles. Arrangez-vous, à la fin de la période de recrutement, pour que l'armée dont ils disposent soit, en tenant compte du bonus de leur position, égale ou très légèrement inférieure à la force de l'armée de Vastok. Ce sera plus marrant !

Quatrième acte

Mieux vaut un bon traité qu'une mauvaise guerre

Les joueurs ont vaincu ; l'armée de Vastok est en déroute. Dans la ville, le chaos est indescriptible. La panique s'est bien entendu emparée des commerçants dès le premier assaut, mais la tenue impeccable de la défense les a à peu près rassurés... et surtout, Pierre Langeois s'est fait un plaisir de les informer qu'ils devaient cette attaque à Victorin de Mercourt, qu'ils connaissent bien et à qui ils ont payé des sommes folles d'impôts pendant des années. En fait, ces armées que Vastok envoie aujourd'hui pour les massacrer, c'est un peu eux qui les ont payées !

L'argument porte et Victorin de Mercourt, qui n'était déjà pas très apprécié, devient dans l'esprit des forains l'ennemi public numéro un. Le public attend avec anxiété l'issue de la bataille, et les joueurs et les mercenaires vainqueurs seront portés en triomphe.

La nouvelle de l'infamie de Mercourt, la réputation de Castel-les-Marches, du courage et de l'efficacité des défenseurs feront le tour de la région. La foire est lancée ! Victorin de Mercourt leur fera peu après parvenir un message — il demande une rencontre pour la signature d'un traité. Pierre Langeois préfère rester s'occuper des blessés, il envoie donc les joueurs, Lucille et Guarouard de Velsse traiter à sa place.

Il n'y a aucun piège dans l'invitation de Mercourt, qui, bien que rendu furieux par la défaite, comprend qu'il lui faut négocier. Le représentant de la Guilde des commerçants, Mirs Cæsar, assiste à la signature du traité, la bouche en cœur et l'air innocent, se penchant avec un demi-sourire ironique sur ses documents dès que Mercourt, grommelant, se demande tout haut où ils ont bien pu trouver l'argent pour tous ces soldats. Le contenu du traité ?

Paix absolue entre les deux villes, concurrence loyale... Castel-les-Marches acceptant en échange de monter, pour la prochaine foire, ses impôts à 3%, ce qui la laisse encore largement plus compétitive que Vastok.

Un message perdu

Le traité signé, et Victorin de Mercourt parti, Mirs Cæsar invitera les représentants de Castel-les-Marches à dîner. Après les avoir félicités, il leur présentera un nouvel arrivant : Giamill Ahmoud, un Batranoban âgé et souriant, l'air aimable, qui se félicite de les rencontrer enfin. Il se présente — représentant de la Guilde des commerçants de Durville — s'excuse de son retard, espère qu'ils ont reçu le message dans lequel il annonçait son arrivée pour ce jour... Les joueurs devraient le regarder d'un drôle d'air. Le représentant de la Guilde des commerçants de Durville est déjà arrivé à Castel-les-Marches... c'est Ali El Vochtari. Non ? Fronçant les sourcils, Giamill Ahmoud annonce qu'il ne connaît pas cet individu... N'ont-ils pas reçu son message, avec ses lettres de créance ? Elles étaient portées par Mohammad, un homme en lequel il a toute confiance... reconnaissable à sa cicatrice en croix sur l'avant-bras droit. On dirait que les joueurs viennent de trouver l'explication du "cadavre de trop".

L'héritage

C'est là que Lucille s'apercevra avec horreur qu'ils ont laissé son père sans défense à Castel-les-Marches...

Pendant qu'ils reviennent au galop, quelques explications. Ali El Vochtari est un très lointain cousin de Pierre Langeois, de la branche batranoban de la famille (du temps où les Batranobans faisaient partie de l'Empire derigion, de nombreux croisements ont eu lieu entre les deux peuples). Pierre Langeois et Lucille sont les derniers descendants de la branche derigion, et Ali El Vochtari de celle des Batranobans. Et devinez qui hérite de la ville si Pierre et Lucille venaient à avoir un malencontreux accident ?

Venu observer la situation, et mandaté par le gouvernement Batranoban — comme une sorte d'agent secret — Ali El Vochtari est venu étudier Castel-les-Marches, voulant particulièrement savoir si les plans elfes que les historiens avaient dénichés à Durville étaient vrais... Bref si Castel-les-Marches, en plus d'avoir une position stratégique, dissimulait aussi un tunnel secret menant à Pôle... ce qui en ferait un point militaire clé pour les Batranobans.

Se faisant passer pour un membre de la guilde, et tuant le pauvre Mohammad qui, en portant son message, aurait révélé sa "couverture", il a suivi avec intérêt l'histoire de la foire, laissant Pierre Langeois faire tout le boulot. Un marché réussi à Castel-les-Marches ne peut qu'augmenter la valeur de *son* héritage.

Le problème de la foire réglé, il a profité de l'absence des joueurs pour frapper... et cela qu'il ait disparu on non précédemment, le chaos régnant dans la ville lui laissant largement l'occasion de rentrer discrètement. Il avait l'intention de tuer Pierre et Lucille directement, puis de faire valoir ses droits, mais l'absence de Lucille lui a fait changer ses plans.

Aussi, quand les joueurs arriveront à la Folie, trouveront-ils Ali El Vochtari et ses serviteurs. Ali tient à la main Nighthawk, son arme, visible et posée sur la gorge de Pierre Langeois. Tout ce petit monde attend tranquillement leur arrivée.

Le choix

Après avoir calmement expliqué la situation (le cousinage, l'héritage) aux joueurs et à Lucille terrifiée, Ali proposera un arrangement : les joueurs prennent leur dû, soit le tiers des 1% d'impôts récupérés par la foire (environ 10 000 Cestes) et partent, n'étant absolument pas mêlés à cette "histoire de famille". Lui, en échange, promet de ne pas tuer Pierre Langeois et d'épouser sa fille... ce qui lui permettra de récupérer l'héritage sans désagréable effusion de sang.

Lucille, terrifiée par le sort qui attend son père, est prête à accepter.

— Si les joueurs acceptent, Ali paiera rubis sur l'ongle et leur souhaitera bon vent. Il épousera Lucille et tuera son père dès qu'ils auront tourné le dos. Les joueurs pourraient ne plus jamais entendre parler de cette histoire si Ali, paranoïaque, ne décidait pas de se débarrasser d'eux quand même... il craint une éventuelle vengeance, et veut récupérer ses sous.

Il enverra donc des assassins à leur poursuite, les fera tuer et reprendra l'argent. C'est évidemment une grave erreur : que les assassins réussissent ou non, cela devrait assez énerver les joueurs pour que ceux-ci reviennent lui faire la peau et délivrer la pauvre Lucille.

— Si les joueurs refusent (ou font semblant d'accepter et reviennent discrètement plus tard, tels les sept mercenaires) la bataille va s'engager. Nighthawk est puissante mais les joueurs devraient finalement arriver à en venir à bout. Ils ont même alors une chance de sauver Pierre Langeois...

Ce n'est pas encore aujourd'hui que Castel-les-Marches et ses secrets elfiques tomberont aux mains des Batranobans.

Et le parchemin signé du gouvernement de Durville, affirmant *"Le porteur, en faisant ce qu'il fait, agit pour le bien de notre État et doit être absous de tout crime"* ? Les joueurs n'ont qu'à le manger, et avant que les Batranobans n'envoient des émissaires voir ce qui s'est passé, il coulera de l'eau dans l'Écumeuse.

Conclusion : des vertus humanistes du négoce

C'est avec joie que Pierre Langeois, s'il est encore vivant, verra sa foire croître en importance au fil des années, prouvant ainsi que l'amour de l'argent, sinon l'amour de l'humanité, peut réunir les peuples.

Quant à Lucille Langeois, elle se mariera quelques années plus tard avec Guarouard de Velsse, ce qui prouve que ce scénario finit bien.

Nota Bene : Merci à Ellis Peters, auteur d'un roman policier médiéval dont nous avons volé le titre ("*Un cadavre de trop*") mais pas l'intrigue.

Surtout, merci à Ken Follett, auteur des *"Piliers de la Terre"*, également un roman médiéval. Si vous trouvez que le monde de Bloodlust© est cruel et qu'on s'y entre-tue férocement pour des histoires de foires au mouton, essayez donc l'Angleterre du XIIe siècle…



Les Monstres



Les zones de magie glauque

La taille et la puissance d'une flaque de magie glauque dépendent directement du type de pouvoir utilisé pour la créer. Cette puissance est en rapport direct avec le laps de temps qui sépare l'échec critique du moment où la flaque peut " produire " un enfant monstrueux.

- Si la flaque est créée par l'utilisation d'un pouvoir secondaire, la poche est considérée comme faible et sa taille ne dépassera pas 1 mètre de diamètre. Le laps de temps nécessaire pour produire un monstre sera de 1d100 an(s).
- Si la flaque est créée par l'utilisation d'un pouvoir primaire, la poche est considérée comme moyenne et sa taille ne dépassera pas 5 mètres de diamètre. Le laps de temps nécessaire pour produire un monstre sera de 1d10 an(s).
- Si la flaque est créée par l'utilisation d'un pouvoir exotique, la poche est considérée comme puissante et sa taille pourra atteindre 10 mètres de diamètre. Le laps de temps nécessaire pour produire un monstre sera de 2d10 mois.

Évidemment, plus la poche est petite, plus les chances qu'un être vivant naisse à cet endroit sont faibles. Si cela se produit effectivement, la taille de la poche déterminera aussi le nombre et la puissance des pouvoirs possédés par le monstre.

Longévité

Les monstres de l'univers de Bloodlust© sont toujours des créatures magiquement modifiées par la magie des armes. Ils sont toujours stériles et vivent particulièrement longtemps. En fait, bien qu'aucune étude n'ait réellement été faite, il semblerait que ces créatures soient immortelles dans le sens où elles ne peuvent mourir que de mort violente. Le temps n'a aucune prise sur elles et, une fois l'âge adulte atteint, leur croissance s'arrête. L'âge " adulte " est directement basé sur le développement de la créature dont le monstre est issu. Les montres naissent sans pouvoirs. Ces derniers apparaissent à raison d'un par mois environ (sauf dans le cas de créatures vivant vraiment moins longtemps, comme les insectes par exemple).

Nombre et puissance des pouvoirs

Une poche de magie faible accordera à un monstre 1d6 pouvoir(s) de faible puissance. Une poche de magie moyenne accordera à un monstre 1d6+2 pouvoirs moyens. Une poche de magie puissante accordera à un monstre 1 pouvoir puissant et 1d6+2 pouvoirs moyens. En ce qui concerne la poche de magie puissante, les pouvoirs apparaîtront dans l'ordre de leur puissance, c'est-à-dire d'abord les pouvoirs moyens puis, en dernier, le pouvoir puissant.

Détermination des caractéristiques d'un monstre

En général, les caractéristiques d'un monstre correspondent, à la base, à celles d'un animal ou d'un être humain choisi par le maître de jeu. Pour ce qui est des créatures non humaines et lorsque le monstre est relativement jeune, on doit utiliser les valeurs indiquées dans les règles de base. S'il est encore en vie quelques années plus tard, on pourra utiliser les modificateurs de " grand mâle ", puis, au bout de 50 ans, ceux de " chef de meute ". Lorsque la créature atteindra 200 ans, on pourra sans aucun doute tenir compte des modificateurs de " solitaire ". Le fait que le monstre vive plusieurs centaines d'années ne change rien à ses caractéristiques une fois le " niveau " de solitaire atteint (ce qui n'est pas le cas des humains, voir ci-dessous). Pour ce qui est des êtres humains monstrueux, il est rare que ceux-ci apprennent autre chose que les compétences les plus primitives (Attaque brutale, Attaque normale, Attaque rapide, Esquive, Acrobatie, Course, Discrétion, Nage et Repérage), sauf s'ils parviennent à vivre comme des êtres humains normaux. Dans ce cas, ils peuvent acquérir des compétences bien plus hautes que la base raciale. Consultez donc à ce sujet la table suivante :

Age du monstre	Primitif	Normal
1-10	+00%	+00%
11-13	+10%	+00%
14-16	+10%	+10%
17-20	+15%	+20%
21-30	+20%	+30%
31-50	+30%	+60%
51-100	+45%	+90%
101-200	+60%	+120%
201-300	+75%	+150%
301 et plus	+100%	+200%

Le pourcentage indiqué est à partager entre n'importe quelles compétences au choix du maître de jeu (toujours par multiple de 5). Le monstre " primitif " est cependant limité dans les compétences qu'il peut développer (voir ci-dessus).

Liste des pouvoirs

Les trois listes qui suivent correspondent chacune à un type de pouvoir : faible, moyen ou puissant. Les pouvoirs faibles sont uniquement cosmétiques et n'affectent en rien le système de jeu. Les pouvoirs moyens correspondent plus ou moins à ceux décrits dans les règles de base et les pouvoirs puissants sont tellement destructeurs que rares sont les monstres qui les possèdent.

Pouvoirs faibles

d%	Mutation
01-04	Couleur de la peau
05-08	Couleur des cheveux
09-12	Couleur des yeux
13-16	Crâne
17-20	Dents
21-24	Forme des oreilles
25-28	Forme des pupilles
29-32	Frère siamois *
33-36	Langue
37-40	Longueur des membres *
41-44	Membre supplémentaire atrophié *
45-48	Nombre d'yeux *
49-52	Nombre de doigts *
53-56	Nombre de membres *
57-60	Organes internes
61-64	Organes sexuels *
65-68	Papillomes *
69-72	Petites cornes
73-76	Poids *
77-80	Pustules *
81-84	Queue
85-88	Sang
89-92	Seins
93-96	Taille *
97-00	Texture de la peau

Les pouvoirs suivis d'un astérisque peuvent être tirés plusieurs fois pour la même créature. Pour les autres, il suffira de rejeter les dés en cas de résultats identiques. Chaque pouvoir de ce type majore de 1 point le prestige à gagner en tuant ce monstre.

Couleur de la peau: ou couleur de la fourrure dans le cas des animaux. La couleur peut aussi bien être réaliste que complètement délirante (voire fluorescente).

Couleur des cheveux: la couleur peut aussi bien être réaliste que complètement délirante (voire fluorescente).

Couleur des yeux: cela n'affecte en rien les capacités visuelles du personnage. L'oeil peut aussi bien être d'une couleur " normale " (marron, noir, vert, bleu) que très exotique (vert ou bleu vif, rouge brillant, etc.).

Crâne: cela peut aussi bien désigner un monstre hydrocéphale que microcéphale. Cela n'affecte pas obligatoirement les capacités intellectuelles de la créature (bien que ce soit tout de même souvent le cas).

Dents: les dents peuvent être moins nombreuses, voire absentes, ou d'une forme particulière (plate, en pointes, etc.).

Forme des oreilles: elles peuvent être pointues, presque invisibles, déformées, etc.

Forme des pupilles: elles peuvent être rondes, en amande, complètement absentes, etc.

Frère siamois: un frère siamois sans aucune vie sort du corps de la créature. C'est un poids mort inutilisable mais qui ne handicape normalement pas la créature.

Langue: elle peut être anormalement grosse, absente, bifide, etc.

Longueur des membres: la longueur d'un membre est majorée ou diminuée de 1d10%.

Membre supplémentaire atrophié: le monstre porte sur son corps un membre supplémentaire atrophié qui ne lui sert à rien mais qui ne le handicape pas non plus.

Nombre d'yeux: le monstre perd ou gagne un oeil. Un oeil supplémentaire apparaîtra non loin des autres, généralement sur le visage de la créature.

Nombre de doigts: le monstre perd ou gagne un doigt (ou un orteil).

Nombre de membres: le monstre perd ou gagne un membre utilisable. Cette mutation ne modifie pas les compétences de la créature.

Organes internes: le monstre perd ou gagne un organe interne. Cela ne doit pas entraîner sa mort (exemple: on peut imaginer un monstre qui ne possèderait qu'un seul poumon, mais pas un monstre sans coeur).

Organes sexuels: le monstre possède des organes sexuels déformés, atrophiés ou d'une taille démesurée.

Papillomes: le monstre possède une grande plaque de grosses verrues (ou pire, pensez à Elephant Man) sur environ 30cm².

Petites cornes: le monstre possède deux petites cornes sur le dessus de la tête (supplémentaires si la créature en possède déjà).

Poids: le poids de la créature augmente ou réduit de 1d10%.

Pustules: le monstre possède une grande plaque de grosses pustules sur environ 10cm².

Queue: la créature gagne ou perd une queue (selon qu'elle en possède ou pas à l'origine).

Sang: le sang de la créature n'a pas la même texture et/ou la même couleur.

Seins: la créature perd ou gagne un sein supplémentaire.

Taille: la créature grandit ou rapetisse de 1d10%.

Texture de la peau: la peau de la créature est rugueuse, écailleuse, gluante ou anormalement lisse.

Pouvoirs moyens

Agilité diminuée : l'Agilité de la créature est réduite de 1d10 point(s). Si le résultat final est inférieur ou égal à 1, on le considère comme égal à 1. Ce pouvoir devra être accompagné d'une modification physique (augmentation du poids par exemple).

Agilité majorée : l'Agilité de la créature est majorée de 2d10 points. Il n'y a aucun maximum. Ce pouvoir devra être accompagné d'une modification physique (diminution du ou des membres démesurés).

Ailes : la créature est dotée d'ailes d'une taille suffisante pour lui permettre de voler. La vitesse de vol et la maniabilité dépendent du poids de la créature et de son Agilité. Notez cependant qu'un monstre volant sera sans doute moins lourd qu'un monstre qui ne possède pas ce pouvoir.

d%	Mutation
01-02	Agilité diminuée *
03-04	Agilité majorée *
05-06	Ailes
07-08	Alimentation particulière
09-10	Besoin (ou désir) atrophié *
11-12	Besoin (ou désir) incontrôlé *
13-14	Branchies
15-16	Carapace
17-18	Compétence de combat accrue *
19-20	Compétence de combat diminuée *
21-22	Compétence secondaire accrue *
23-24	Compétence secondaire diminuée *
25-26	Cornes
27-28	Dents
29-30	Écailles
31-32	Endurance diminuée *
33-34	Endurance majorée *
35-36	Force diminuée *
37-38	Force majorée *
39-40	Fourrure
41-42	Griffes
43-44	Incorporel
45-46	Laideur (peur)
47-48	Laideur (terreur)
49-50	Mode d'attaque atrophié *
51-52	Mode de déplacement atrophié *
53-54	Modification du mode de vie
55-56	Modification du sang
57-58	Nageoires
59-60	Nouveau mode d'attaque *
61-62	Nouveau mode de déplacement *
63-64	Nouveau sens *
65-66	Perception diminuée *
67-68	Perception majorée *
69-70	Phobie (grave) *
71-72	Phobie (légère) *
73-74	Piquants
75-76	Poids diminué *
77-78	Poids majoré *
79-80	Poils urticants
81-82	Poison
83-84	Queue barbelée
85-86	Rapidité diminuée *
87-88	Rapidité majorée *
89-90	Sens atrophié *
91-92	Taille diminuée *
93-94	Taille majorée *
95-96	Vision nocturne
97-98	Volonté diminuée *
99-00	Volonté majorée *

Les pouvoirs suivis d'un astérisque peuvent être tirés plusieurs fois pour la même créature. Pour les autres, il suffira de rejeter les dés en cas de résultats identiques. Chaque pouvoir de ce type majore de 2 points le prestige à gagner en tuant ce monstre.

Alimentation particulière : le système digestif de la créature change et l'oblige à adopter de nouvelles habitudes alimentaires (exemple : on peut imaginer un lézard des marais végétarien ou un homme se nourrissant exclusivement de sang frais).

Besoin (ou désir) atrophié : la créature perd un besoin qui lui est propre (exemple : un loup ne supportera plus la vie de meute et deviendra solitaire). Si le monstre est humain, un de ses désirs (au choix du maître de jeu) diminuera de 10 points.

Besoin (ou désir) incontrôlé : la créature ressent un besoin incontrôlable qu'elle doit à tout prix assouvir (exemple : on peut imaginer un Chagar désirant passer le plus clair de son temps dans l'eau). Si le monstre est un être humain, un de ses désirs (au choix du maître de jeu) augmentera de 10 points.

Branchies : la créature est dotée de poumons qui lui permettent de respirer sans aucun problème sous l'eau. Malheureusement, elle ne peut plus respirer hors de l'eau. Si la créature possédait déjà des branchies, elle les perd et gagne des poumons (effet inverse).

Carapace : la créature est recouverte d'une énorme carapace qui lui procure une protection supplémentaire de 1d6+8 points. Une créature déjà dotée d'une carapace possédera simplement des plaques bien plus épaisses et un bonus de protection de 1d6+2.

Compétence de combat accrue : une des compétences de combat de la créature (au choix du maître de jeu) est majorée de (1d10x5)%. S'il s'agit d'un monstre non humain ou d'un être humain " primitif ", le choix de la compétence sera limité (pas de Feinte, Parade ou Tir). Ce pouvoir ne s'accompagne d'aucun effet visuel.

Compétence de combat diminuée : une des compétences de combat de la créature (au choix du maître de jeu) est diminuée de (1d6x5)%. S'il s'agit d'un monstre non humain ou d'un être humain " primitif ", le choix de la compétence sera limité (pas de Feinte, Parade ou Tir). Ce pouvoir ne s'accompagne d'aucun effet visuel.

Compétence secondaire accrue : une des compétences secondaires de la créature (au choix du maître de jeu) est majorée de (1d10x10)%. S'il s'agit d'un monstre non humain ou d'un être humain " primitif ", le choix de la compétence sera limité (voir ci-dessus dans le cas d'un " primitif " ou la fiche de la créature dans le cas d'un non humain). Ce pouvoir ne s'accompagne d'aucun effet visuel.

Compétence secondaire diminuée : une des compétences secondaires de la créature (au choix du maître de jeu) est diminuée de (1d6x10)%. S'il s'agit d'un monstre non humain ou d'un être humain " primitif ", le choix de la compétence sera limité (voir ci-dessus dans le cas d'un " primitif " ou la fiche de la créature dans le cas d'un non humain). Ce pouvoir ne s'accompagne d'aucun effet visuel.

Cornes : la créature est dotée de grandes cornes solides qu'elle peut utiliser comme arme (Initiative : +1, Dommages : F). Si elle possède déjà des cornes, les dommages de ce mode d'attaque sont décalés de 3 colonnes vers la droite.

Dents : la créature est dotée de grandes dents qu'elle peut utiliser comme une arme (Initiative : -2, Dommages : E). Si elle possède déjà des dents en tant que mode d'attaque, les dommages correspondants sont décalés de 3 colonnes vers la droite.

Écailles : la créature est couverte de grosses écailles qui lui procurent une protection supplémentaire permanente de 1d6+2 points. Une créature déjà couverte d'écailles possédera simplement des plaques bien plus épaisses et un bonus de protection de 1d6+2.

Endurance diminuée : l'Endurance de la créature est réduite de 1d10 point(s). Si le résultat final est inférieur ou égal à 1, on le considère comme égal à 1. Ce pouvoir devra être accompagné d'une modification physique (teint pâle ou apparence chétive par exemple).

Endurance majorée : l'Endurance de la créature est majorée de 2d10 points. Il n'y a aucun maximum. Ce pouvoir devra être accompagné d'une modification physique (majoration du poids, apparence robuste, etc.).

Force diminuée : la Force de la créature est réduite de 1d10 point(s). Si le résultat final est inférieur ou égal à 1, on le considère comme égal à 1. Ce pouvoir doit être accompagné d'une modification physique (apparence chétive, etc.).

Force majorée : la Force de la créature est majorée de 2d10 points. Il n'y a aucun maximum. Ce pouvoir doit être accompagné d'une modification physique (apparence robuste, muscles visibles, etc.).

Fourrure : la créature est couverte d'une épaisse fourrure qui lui procure une protection supplémentaire permanente d'un point et qui, surtout, la protège du froid (comme si elle possédait une armure de fourrures). Une créature qui possède déjà de la fourrure ne gagne qu'un point supplémentaire.

Griffes : la créature est dotée de grandes griffes qu'elle peut utiliser comme une arme (Initiative : +0, Dommages : F). Si elle possède déjà des griffes, les dommages causés par ces dernières sont décalés de 3 colonnes vers la droite.

Incorporel : la créature est pratiquement incorporelle et a du mal à interagir avec le plan matériel (toute tentative doit être accompagnée d'un jet de Volonté facile). Par contre, elle est beaucoup plus dure à toucher avec une arme matérielle (elle gagne ainsi 10 points de protection). Un individu désirant frapper le monstre sans avoir à passer les 10 points de protection pourra tenter un jet de Volonté difficile.

Laideur (peur) : la créature est tellement laide que sa seule présence met mal à l'aise tous les animaux et êtres humains dans un rayon de 10 mètres (5% de malus à tous les jets de compétence). Pour décrire une telle créature, il vous faudra jeter 5 fois 1d% sur la table des pouvoirs faibles.

Laideur (terreur) : la créature est abominablement et lovecraftiennement hideuse. Elle provoque un malus de 20% à toutes les créatures se trouvant dans un rayon de 5 mètres autour d'elle (et cause la peur, voir ci-dessus, dans un rayon de 10 mètres). Pour décrire une telle créature, il vous faudra jeter 10 fois 1d% sur la table des pouvoirs faibles.

Mode d'attaque atrophié : un des modes d'attaque de la créature (exemple : un bras dans le cas d'un homme) est réduit à l'état de moignon et ne peut plus être utilisé. Le pourcentage de toucher d'une attaque ainsi réduite n'est plus que de 5% (+ bonus adéquat).

Mode de déplacement atrophié : un des modes de déplacement de la créature (exemple : une jambe dans le cas d'un homme) est réduit à l'état de moignon et ne peut plus être utilisé.

Modification du mode de vie : la créature modifie de façon très importante son mode de vie (exemple : si elle est diurne, elle devient nocturne).

Modification du sang : le sang de la créature change de texture et peut, au choix du maître de jeu, devenir de l'acide (Dommage : G si on touche une plaie vive), du poison (de puissance 1d10), de l'eau ou même du gaz toxique (poison de puissance 1d10).

Nageoires : la créature est dotée de nageoires qui lui permettent de se déplacer dans l'eau aussi vite que sur terre. Si la créature possédait déjà des nageoires, elle gagne des pattes qui lui permettent de se déplacer sur terre.

Nouveau mode d'attaque : la créature est dotée d'un nouveau mode d'attaque (exemple : un troisième bras pour un être humain).

Nouveau mode de déplacement : la créature est dotée d'un nouveau mode de déplacement (exemple : des jambes particulièrement musclées qui lui permettent de sauter comme un kangourou).

Nouveau sens : la créature est dotée d'un nouveau sens (exemple : un sonar pour un être humain).

Perception diminuée : la Perception de la créature est réduite de 1d10 point(s). Si le résultat final est inférieur ou égal à 1, on le considère comme égal à 1. Ce pouvoir doit être accompagné d'une modification physique (taille des yeux réduite, poils ou cheveux cachant les yeux, etc.).

Perception majorée : la Perception de la créature est majorée de 2d10 points. Il n'y a aucun maximum. Ce pouvoir doit être accompagné d'une modification physique (yeux anormalement grands par exemple).

Phobie (grave) : la créature est prise d'une peur panique (toutes les compétences sont réduites de 50%) en présence d'une chose, d'une autre créature ou d'un fait (au choix du maître de jeu). Il est fréquent que les monstres aient une phobie des créatures de la race dont ils sont issus ou des porteurs d'arme en général.

Phobie (légère) : la créature est très mal à l'aise en présence d'une chose, d'une autre créature ou d'un fait (au choix du maître de jeu). Il n'est pas rare que les monstres possèdent une phobie légère de la lumière du jour.

Piquants : la créature est dotée de gros piquants acérés dont elle peut se servir comme arme à distance. La créature possède 2d10+10 piquants (ils repoussent à raison d'un par jour). Les caractéristiques de cette arme à distance sont les suivantes : Cadence : 1/t, +25% : 0-2, +00%, 3-5, -25% : 6-10, -50% : 11-30, Dommages : D. Si la créature ne possédait pas de compétence de Tir, on la considère comme égale à 25% (+ bonus de perception).

Poids diminué : la créature voit son poids diminuer de (1d6x10)%, perd 1d6 point(s) d'Endurance et gagne autant de points de Rapidité.

Poids majoré : la créature voit son poids augmenter de (1d10x10)%, gagne 1d10 point(s) d'Endurance et gagne autant de points de Rapidité.

Poils urticants : le simple fait de toucher la créature avec une partie du corps non protégée cause 1d6 point(s) de dommages. Un animal possédant une protection d'au moins 2 points est immunisé aux effets de ce pouvoir.

Poison : la créature sécrète un poison d'une puissance égale à 1d10+2 dont elle peut enduire toutes ses formes d'attaques naturelles (si c'est un être humain, " primitif " ou non, il peut en enduire ses armes). Il suffit que cette attaque cause au moins un point de dommages pour que le poison prenne effet ou qu'elle inocule à l'aide d'une attaque naturelle (généralement les crocs). Si la créature possède déjà une attaque empoisonnée, la puissance du poison augmente de 2d10 points.

Queue barbelée : la créature est dotée d'une grande queue barbelée qu'elle peut utiliser comme une arme (Initiative : -1, Dommages : F). Si la créature utilise déjà sa queue comme arme, les dommages qu'elle cause sont décalés de 3 colonnes vers la droite.

Rapidité diminuée : la Rapidité de la créature est réduite de 1d10 point(s). Si le résultat final est inférieur ou égal à 1, on le considère comme égal à 1. Ce pouvoir doit être accompagné d'une modification physique (silhouette empâtée par exemple).

Rapidité majorée : la Rapidité de la créature est majorée de 2d10 points. Il n'y a aucun maximum. Ce pouvoir doit être accompagné d'une modification physique (silhouette effilée par exemple).

Sens atrophié : un des sens de la créature disparaît et ne peut plus être utilisé. Jetez 1d6 : (1-2) la vue, (3) l'ouïe, (4) l'odorat, (5) le toucher, (6) le goût. Notez aussi que l'organe nécessaire pour utiliser ce sens disparaît lui aussi (oeil dans le cas de la vue, pulpe des doigts dans le cas du toucher, etc.).

Taille diminuée : la créature voit sa taille diminuer de (1d6x10)%, perd 1d6 point(s) de Force et gagne autant de points d'Agilité.

Taille majorée : la créature voit sa taille augmenter de (1d10x10)%, gagne 1d10 point(s) de Force et gagne autant de points d'Agilité.

Vision nocturne : la créature est dotée d'une vision infrarouge et thermographique qui annule les malus dus à l'obscurité. Par contre, en plein soleil ou avec une forte lumière dans la figure, elle subit un malus de 5% à toutes ses actions.

Volonté diminuée : la volonté de la créature est réduite de 1d10 point(s). Si le résultat final est inférieur ou égal à 1, on le considère comme égal à 1. Un être humain possédant ce pouvoir ne pourra être que " primitif ".

Volonté majorée : la volonté de la créature est majorée de 2d10 points. Il n'y a aucun maximum. Un être humain possédant ce pouvoir ne pourra pas être primitif (même s'il est né en pleine nature, sans êtres humains pour l'éduquer, il parviendra à rejoindre la civilisation).

Pouvoirs puissants

Absorption de caractéristique : ce pouvoir affecte une caractéristique au choix du maître de jeu. Lorsqu'un être vivant est touché (c'est-à-dire s'il subit au moins un point de dommages, une fois l'armure traversée) par une attaque naturelle de la créature, il voit la caractéristique en question baisser de (RU/2) point(s). Le RU étant bien entendu basé sur le jet de toucher de l'attaque. Ces points ainsi pompés sont récupérés par le monstre. Les bonus de caractéristiques doivent être recalculés immédiatement pour les deux protagonistes. Les points ainsi transférés ne le sont que pour une minute. Dans tous les cas, une caractéristique ne peut dépasser 50 en utilisant ce pouvoir.

Absorption de mana : lorsqu'une arme est touchée par un monstre utilisant ce pouvoir, elle ne pourra plus utiliser aucune capacité durant le tour qui suit. Un possédé touché (c'est-à-dire s'il subit au moins un point de dommages, une fois l'armure traversée) perdra en plus 3d10 points de vie.

d%	Mutation
01-02	Absorption de caractéristique
03-04	Absorption de mana
05-06	Acide
07	Annulation de pouvoir
08-09	Apparence cadavérique
10-11	Aura de chance
12-13	Aura de malchance
14-15	Aura de nuit
16-17	Bain de sang
18-19	Beauté surnaturelle
20	Biomécanique : arme à feu
21	Biomécanique : arme de contact
22	Biomécanique : clous
23	Biomécanique : fils barbelés
24	Biomécanique : lames
25	Biomécanique : verre pilé
26-27	Blessure purulente
28-29	Blob
30-31	Brouillage
32	Composition : eau
33	Composition : feu
34	Composition : ombre
35-36	Contrôle du temps
37-39	Cri perçant
40-41	Déplacement sur l'eau
42-43	Détection du mensonge
44-45	Écorché vif
46-47	Essaim de vermine
48-51	Explosif
52-53	Gluant
54-55	Hybridation
56-57	Immunité
58-59	Mémoire totale
60	Mort vivant
61-62	Ne dort pas
63-64	Ne mange pas
65-66	Pas de visage
67-68	Peau cristalline
69-70	Peau d'écorce
71-72	Peau de pierre
73-74	Ponte mortelle
75	Projection astrale
76-77	Projection corporelle
78-79	Psychométrie
80-81	Regard hypnotique
82-83	Régénération
84-85	Réorganisation des membres
86-87	Semence toxique
88-89	Souffle enflammé
90-91	Souffle toxique
92-93	Téléportation de combat
94-95	Téléportation totale
96-97	Tunnelier
98	Vol de pouvoir
99-00	Yeux indépendants

Les pouvoirs ci-dessus ne peuvent pas être tirés plusieurs fois pour la même créature. Il suffira de rejeter les dés en cas de résultats identiques. Chaque pouvoir de ce type majore de 5 points le prestige à gagner en tuant ce monstre.

Acide : le corps entier du monstre suinte un acide particulièrement puissant. Les dommages de toutes les attaques causées par le monstre sont décalés de 3 colonnes vers la droite.

Annulation de pouvoir : une fois toutes les dix minutes, cette créature peut annuler un pouvoir d'une arme. Elle doit réussir un jet de Volonté fois 4%. Si elle y parvient, un pouvoir déterminé aléatoirement est enlevé à l'arme. Cette annulation ne dure qu'une heure. Si ce pouvoir est utilisé contre un possédé, un jet réussi provoque l'annulation du pouvoir ainsi que 2d10 points de dommages.

Apparence cadavérique : la créature ressemble à un mort-vivant mais n'en est pas un. Elle provoque une peur indicible chez tous ceux qui la contemplent (5% de malus à tous les jets de compétence des créatures vivantes dans un rayon de 5 mètres).

Aura de chance : la créature produit une aura de chance de 10 mètres de diamètre qui modifie tous les jets de dés lancés. Chaque jet bénéficie d'un bonus de +10% et, une fois par jour, la créature elle-même peut jeter un dé avec un bonus de +100%.

Aura de malchance : la créature produit une aura de malchance de 10 mètres de diamètre qui modifie tous les jets de dés lancés. Chaque jet est modifié d'un malus de -10% et, une fois par jour, la créature peut elle-même forcer un adversaire à jeter un dé avec un malus de -100%.

Aura de nuit : la créature est perpétuellement entourée d'un halo de nuit qui se déplace avec elle. Cette sphère d'ombre fait 10 mètres de diamètre. Toute action tentée à l'intérieur subit un malus de -20%.

Bain de sang : lorsqu'elle est au contact avec un adversaire, la créature tente de le noyer avec son propre sang. Ce dernier sort de tous les pores de sa peau et envahit le système respiratoire de l'adversaire. Tant que la victime reste au contact, elle doit réussir un jet d'Endurance fois 4%. Chaque jet raté provoque un malus de -20% au prochain jet, ainsi que 1d10 point(s) de dommages. La seule façon d'éviter une telle attaque est de rompre le contact.

Beauté surnaturelle : la compétence de séduction de la créature en question est égale au bonus de force majoré de 120%. Si la créature possède déjà une compétence de séduction, cette dernière recevra simplement un bonus de +100%.

Biomécanique : arme à feu : une arme à feu d'un calibre obscène est enchâssée dans les chairs de la créature. Elle peut être utilisée une fois par tour et possède les caractéristiques suivantes: Portée (0-2/3-5/6-10/11-50), Dommages: F, % de toucher: 50% plus le bonus de Perception). Si la créature possède une compétence de Tir supérieure au % de toucher indiqué ci-dessus, c'est cette compétence qui sera utilisée pour calculer les chances de toucher.

Biomécanique : arme de contact : une arme blanche est enchâssée dans le corps de la créature. Elle possède les caractéristiques d'une arme normale (au choix du maître de jeu) et peut être utilisée comme une attaque naturelle normale. Elle ne peut pas se briser ni s'arracher.

Biomécanique : clous : le corps de la créature est criblé de clous qui percent la peau par endroit. Cela cause une douleur extrême au monstre lui-même et décale d'une colonne vers la droite les dommages causés par une attaque naturelle de la créature.



Biomécanique : fils barbelés : le corps de la créature est parcouru de fils barbelés, aussi bien sur la peau que dessous. Cela cause une douleur extrême au monstre lui-même et décale de deux colonnes vers la droite les dommages causés par une attaque naturelle de la créature.

Biomécanique : lames : les membres de la créature sont couverts de petites lames acérées. Cela décale de deux colonnes vers la droite des dommages causés par une attaque naturelle de la créature.

Biomécanique : verre pilé : le corps de la créature est entièrement recouvert de verre pilé. Cela cause une douleur extrême au monstre lui-même et décale de trois colonnes vers la droite les dommages causés par une attaque naturelle de la créature.

Blessure purulente : plusieurs plaies purulentes parcourent le corps de la créature. Toucher l'une d'entre elles peut provoquer une maladie de puissance 1d10 (uniquement si la victime touche la plaie en question avec une partie nue de son corps).

Blob : la créature n'a aucune forme réelle et ressemble plus à un concombre de mer qu'à sa forme originelle. Cela accorde un bonus de protection de 3 points et permet à la créature de se glisser facilement dans de très petites ouvertures. Même s'il le désire, le monstre ne peut plus retrouver sa forme normale.

Brouillage : lorsque la créature se trouve à moins de 20 mètres d'une arme-dieu, cette dernière ne peut plus communiquer de quelque façon que ce soit (aussi bien vers son porteur que vers une autre arme).

Composition : eau : la créature est entièrement composée d'eau. Cela lui accorde 20 points de protection (sauf contre les attaques de feu qui causent, elles, le double de dommages) et lui permet de s'insinuer presque partout. Sa forme unique lui accorde aussi une totale liberté de mouvement et d'action dans l'eau.

Composition : feu : la créature est entièrement composée de feu. Cela lui accorde 20 points de protection (sauf contre les attaques d'eau qui causent, elles, le double de dommages). Toute chose que la créature touche prend immédiatement feu et subit 1d10 point(s) de dommages supplémentaires.

Composition : ombre : la créature est entièrement formée de ténèbres. Cela lui accorde 30 points de protection. Durant la journée, la créature voit toutes ses compétences réduire de 100%. Durant la nuit, la compétence de Discrétion de la créature est majorée de 100%.

Contrôle du temps : la créature possède un contrôle total de la météorologie dans un rayon de 10km autour d'elle. Elle ne peut pas, bien évidemment, passer du très beau temps à la neige d'une seconde à l'autre mais peut faire varier le temps relativement rapidement (1d10 minute(s) entre chaque changement important).

Cri perçant : la créature possède un cri terrifiant qui vrille les tympans et peut même causer des dommages permanents aux organes auditifs de ses adversaires. Lorsque la créature pousse son cri (une seule fois par heure), toute créature vivante dans un rayon de 30 mètres doit réussir un jet d'Endurance fois 5%. En cas d'échec, la caractéristique de Perception de la victime baisse de 5 points pour l'heure qui suit. Un échec critique entraîne, de plus, la perte définitive d'un point de Perception.

Déplacement sur l'eau : la créature peut courir sur l'eau comme s'il s'agissait de terre ferme. Sa vitesse de course n'est pas modifiée. La créature ne peut pas marcher sur l'eau (elle coule si elle y est obligée).

Détection du mensonge : la créature peut, si elle réussit un jet de Volonté fois 5%, déceler un mensonge proféré par un individu en conversation avec elle. Notez que la créature n'est pas obligée de comprendre ce qu'on lui dit pour savoir si on lui ment ou pas.

Écorché vif : la créature ne possède pas de peau et on peut voir tous ses muscles et ses organes internes à vif. Elle provoque une peur indicible chez tous ceux qui la contemplent (15% de malus à tous les jets de compétence des créatures vivantes, dans un rayon de 5 mètres).

Essaim de vermine : la créature possède dans son corps un nid de petits animaux aussi gênants que nombreux. Le maître de jeu choisit de quelles créatures il s'agit (vers, abeilles, guêpes, mouches, rats, etc.). Lorsqu'elle combat, la créature dérange les animaux qui sortent alors, complètement paniqués. Tout être vivant combattant le monstre sera fort gêné par cet essaim et subira un malus de 20% à toutes ses actions.

Explosif : la créature, lorsqu'elle meurt, provoque des dommages de type H (1d10 pour déterminer la gravité de la blessure) à toute créature dans un rayon de 20 mètres autour d'elle. L'individu ayant causé le coup mortel, si ce dernier a été donné au contact, subit des dommages de type J (1d10 pour déterminer la gravité de la blessure).

Gluant : un jus gluant et visqueux suinte de la peau de la créature. Cela lui accorde une bonus de protection de 2 points et provoque un malus de -20% à tout adversaire qui tenterait de la plaquer au sol ou de la ceinturer. Elle laisse sans aucun doute des traces particulièrement visibles sur le sol (un peu comme un gigantesque escargot).

Hybridation : la créature est un croisement entre deux animaux (ou êtres humains) normaux. Leurs caractéristiques et leurs compétences doivent être calculées en faisant la moyenne entre les deux créatures de base. L'apparence de l'hybride est laissée à la discrétion du maître de jeu.

Immunité : chaque fois que la créature subit des dommages, elle peut tenter un jet d'Endurance fois 1%. Si le jet est réussi, les dommages sont encaissés normalement mais la créature est immunisée aux prochaines attaques de ce type. Le pouvoir fonctionne tant que la créature n'est pas immunisée à 6 formes d'attaques. Lorsque la créature est créée, on estime qu'elle est déjà immunisée à 1d6 type(s) d'attaque(s).

Mémoire totale : la créature se souvient simplement de tout ce qui lui est arrivé depuis sa naissance et ceci avec une précision extrême. Un simple jet de Volonté fois 6% lui permet de se souvenir ne serait-ce que du plus petit détail de son passé.

Mort-vivant : la créature devient mort-vivante et n'a donc plus aucun problème pour dormir, se sustenter, se reposer ou vivre indéfiniment. Ses caractéristiques sont modifiées comme suit: Forcex2, Endurance+10, Agilité-2, Rapidité-2, Volonté+5, Attaque brutale+10%, Attaque normale+5%, Esquive-10%, Acrobatie-10%, Course-20%, Discrétion+10%, Marchandage-20%, Nage+20%, Séduction-80%, Points de vie+20, Initiative-5 et Armure naturelle+2.

Ne dort pas : la créature n'a pas besoin de dormir et est donc généralement aussi active le jour que la nuit. Son métabolisme général est lent puisque la créature peut chasser, se nourrir ou se reproduire 24 heures par jour ce qui est impossible pour un animal normal.

Ne mange pas : la créature n'a besoin d'aucune nourriture pour survivre. Elle est généralement moins agressive qu'une autre créature de même type qui doit manger pour vivre.

Pas de visage : la créature possède une tête qui ne comporte ni yeux, ni cheveux, ni oreilles, ni nez, ni bouche. Les fonctions vitales sont remplies par de toutes petites ouvertures (3 en tout : une pour l'absorption de nourriture, une pour la vue et une pour respirer). L'ouïe est bonne mais n'est transmise par aucun organe visible.

Peau cristalline : la créature possède une peau qui a l'apparence du cristal. Cela lui accorde une protection de 3 points et décale d'une colonne vers la droite les dommages des attaques au contact qu'elle cause avec une partie de son corps (les cristaux sont particulièrement aiguisés).

Peau d'écorce : la créature possède une peau qui a la consistance et la résistance du plus solide des bois. Cela lui accorde une protection naturelle de 5 points mais la rend très sensible aux attaques de feu qui lui causent des dommages doublés.

Peau de pierre : la créature possède une peau qui a la consistance et la résistance de la roche la plus solide. Cela lui accorde une protection naturelle de 15 points mais baisse de 100% ses compétences de Nage et de Course.

Ponte mortelle : lorsqu'elle tue un adversaire, la créature pond dans son corps une série d'oeufs de la taille d'une balle de ping-pong. De grosses larves éclosent quelques heures après la ponte, dévorent entièrement le corps puis meurent avec une rapidité déconcertante (un monstre, même doté de ce pouvoir, est toujours stérile).

Projection astrale : la créature peut séparer son corps de son esprit. Lorsqu'il est décorporé, l'esprit ne peut agir sur le monde matériel mais peut voir et entendre comme un être vivant. L'esprit est toujours invisible et ne peut en aucun cas être détecté. Les créatures les plus primitives n'utilisent ce pouvoir que lorsque c'est vraiment nécessaire (le simple fait de quitter le corps le rend particulièrement vulnérable). Si le corps est détruit pendant que l'esprit est sorti, ce dernier reste sur le plan astral pour l'éternité.

Projection corporelle : la créature projette des parties de son corps sur ses adversaires (elle les régénère tout de suite après). La portée à laquelle les parties sont projetées ne permet pas de considérer ces attaques comme étant à distance. Elles causent néanmoins des dommages décalés de 3 colonnes vers la droite.

Psychométrie : une fois par heure, la créature peut faire " parler " un objet de son choix. Ce dernier racontera tout de lui, dans les limites de ses connaissances (une arme normale décrira son dernier porteur ainsi que les adversaires qu'elle a combattus, le sable d'une route, quant à lui, parviendra simplement à décrire ceux qui l'ont foulé, etc.).

Regard hypnotique : une fois par heure, la créature peut tenter d'hypnotiser un adversaire. Ils devront tous les deux résoudre un conflit de Volonté. Si la victime réussit, le monstre ne pourra plus utiliser son pouvoir contre elle (de façon permanente). Si le monstre réussit, la victime subira un malus de -50% à toutes les actions qu'elle entreprendra contre le monstre.

Régénération : la créature fait disparaître les points de dommages subis à raison de 5 par tour de combat. La seule façon réelle de tuer le monstre est de lui trancher la tête (on peut y parvenir en obtenant le résultat de combat adéquat ou en frappant un dernier coup lorsque le monstre est inconscient et à terre).

Réorganisation des membres : les membres de la créature (et sa tête) peuvent se déplacer sur son corps à la convenance de la créature. Les effets exacts de ces modifications sont trop variés pour être quantifiés. Il est presque certain qu'une créature ainsi modifiée causera la peur (10% de malus à tous les jets de compétence des créatures vivantes dans un rayon de 5 mètres).

Semence toxique : la semence de la créature est une sorte d'acide qui cause des dommages énormes à son partenaire sexuel. En combat, la semence peut être utilisée comme une arme de contact causant des dommages de type D. Durant l'acte sexuel, l'acide cause des dommages bien plus importants (type G) et le toucher est automatique. N'oubliez pas que, même si le partenaire survit, le monstre est toujours stérile.

Souffle enflammé : la créature peut projeter un jet de flammes avec la bouche qui cause des dommages de type H à toute créature dans un cône de 20 mètres de long sur 5 mètres de large. Les chances de toucher sont égales à 30% plus le bonus de Perception.

Souffle toxique : la créature peut projeter un jet de vapeur toxique avec la bouche qui provoque une attaque de poison de puissance 1d10+5 à toute créature dans un cône de 20 mètres de long sur 5 mètres de large. Les chances de toucher sont égales à 30% plus le bonus de Perception.

Téléportation de combat : lorsqu'elle utilise ce pouvoir, la créature disparaît de l'endroit où elle se trouve pour réapparaître où elle le désire, dans un rayon de 5 mètres. Un jet de Volonté fois 5% sera nécessaire pour se projeter exactement à l'endroit voulu. Un jet raté entraîne une erreur de 1d6 mètre(s) dans une direction aléatoire. Un échec critique indique une matérialisation dans un objet inanimé (5d10 points de dommages sans aucune protection d'armure). Ce pouvoir ne peut être utilisé qu'une fois par heure.

Téléportation totale : lorsqu'elle utilise ce pouvoir, la créature disparaît de l'endroit où elle se trouve pour réapparaître où elle le désire dans un rayon de 5 kilomètres. Un jet de Volonté fois 5% sera nécessaire pour se projeter exactement à l'endroit voulu. Un jet raté entraîne une erreur de 5d6 mètres dans une direction aléatoire. Un échec critique indique une matérialisation dans un objet inanimé (10d10 points de dommages sans aucune protection d'armure). Ce pouvoir ne peut être utilisé qu'une seule fois par jour.

Tunnelier : la créature peut se déplacer sous terre à l'aide de ses bras munis de longues et puissantes griffes. Sa vitesse de déplacement sous terre dépend de la matière où elle doit creuser mais peut atteindre habituellement 10 kilomètres par heure.

Vol de pouvoir : une fois toutes les dix minutes, la créature peut voler un pouvoir à une arme. Elle doit réussir un jet de Volonté fois 3%. Si elle y parvient, un pouvoir de l'arme déterminé aléatoirement est enlevé à celle-ci et accordé au monstre. Ce transfert ne dure que 10 minutes. Si ce pouvoir est utilisé contre un possédé, un jet réussi provoque le transfert du pouvoir ainsi que 1d10 point(s) de dommages.

Yeux indépendants : la créature possède des yeux qui se déplacent indépendamment. La Perception de la créature est majorée de 3 points et elle ne peut en aucun cas être surprise.

BLOODLUST

Hans Jölne, au prix de mille efforts, s'extirpait de la couche chaude et froissée de sa maîtresse d'un soir. La soirée de la veille avait été plus qu'agitée et le Piorad blafard avait l'impression que la masse dense de ses cheveux roux poussait à l'envers au sommet de son crâne. Il sortit torse nu dans la brise vivifiante de l'aube, ferma les yeux et se laissa choir dans la neige molle. Peu à peu, des bribes de conversation d'alcooliques lui revinrent en mémoire... Rires gras, paris stupides, chapelets d'insultes, remarques salaces...

" Mais qui était donc ce type avec qui j'ai fait la connerie de comparer mes tatouages ? Un gars du coin je crois... Peu importe ". Le Piorad se massa le visage longuement, croqua un morceau de glace qu'il venait d'arracher au toit de la chaumière puis lança un grognement avant d'insulter copieusement l'inconnu de la veille.

Ce qui énervait le plus Hans, c'était que pour un seul petit dessin bleuté de plus, le gaillard l'avait forcé à payer sa tournée générale. Et surtout, il l'avait ridiculisé en public.

Freïka, l'espadon ciselé, fut folle de rage de voir son porteur dilapider ainsi des klidors durement gagnés. Malheureusement, Hans avait ingurgité depuis longtemps sa " chope de trop " et aurait été bien incapable de laver dans le sang, comme l'aurait souhaité son arme, l'affront qui lui avait été fait.

Et revoilà Hans le terrible, Hans le farouche guerrier piorad, Hans le porteur d'arme-dieu... Hans la grande gueule ! Pour mériter un superbe tatouage de plus et faire ravaler son arrogance à ce fils de Thunk, il avait pris à témoin l'auberge entière qu'il partirait seul, dès le lendemain, en direction de son village natal, au nord-ouest, et qu'il en rapporterait la tête d'un monstre. Parfaitement ! La tête d'un monstre... et pas seulement quelques maigres scalps noirs de pucelles thunks !

Même si, dans l'esprit, elle appréciait beaucoup le défi que venait de s'imposer son porteur, Freïka regrettait encore la débauche de la veille et égrenait aux " oreilles " d'Hans un chapelet de reproches sur ses actes irréfléchis, son passé sans gloire, son avenir incertain, " et que ferais-tu sans moi ", etc. Le Piorad à dos de chagar, lui, était tout simplement résigné. A aucun moment il n'avait envisagé d'abandonner son pari ; le simple fait d'y penser lui aurait inspiré le plus grand dégoût de lui-même... Seulement, il comprenait la futilité de sa démarche. Il se voyait partir dans les montagnes et risquer sa vie dans le seul but d'avoir autant de tatouages qu'un type qui, ce soir-là, avait mieux tenu l'alcool que lui...

CHRONIQUES SANGLANTES est un supplément pour Bloodlust© qui contient 4 scénarios jouables indépendamment de la campagne «Éclat de Lune». Des jungles gadhars humides aux déserts du pays batranoban, des désolations nordiques glacées aux luxuriantes plaines centrales, cette extension devrait vous permettre de vivre mille aventures où le sang, la gloire et les armes sont étroitement liées.



Édité par Asmodée Éditions, 1 route de Versailles, 91190 Villiers le Bâcle
Prix conseillé : 126 Francs.
ISBN : 2-911103-07-6